Claw Marks™

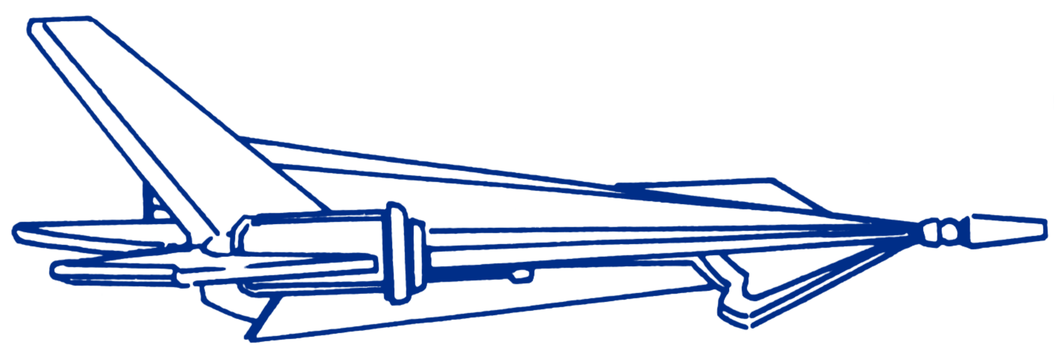
AUSZÜGE AUS:
Joan´s Kampfraumschiff

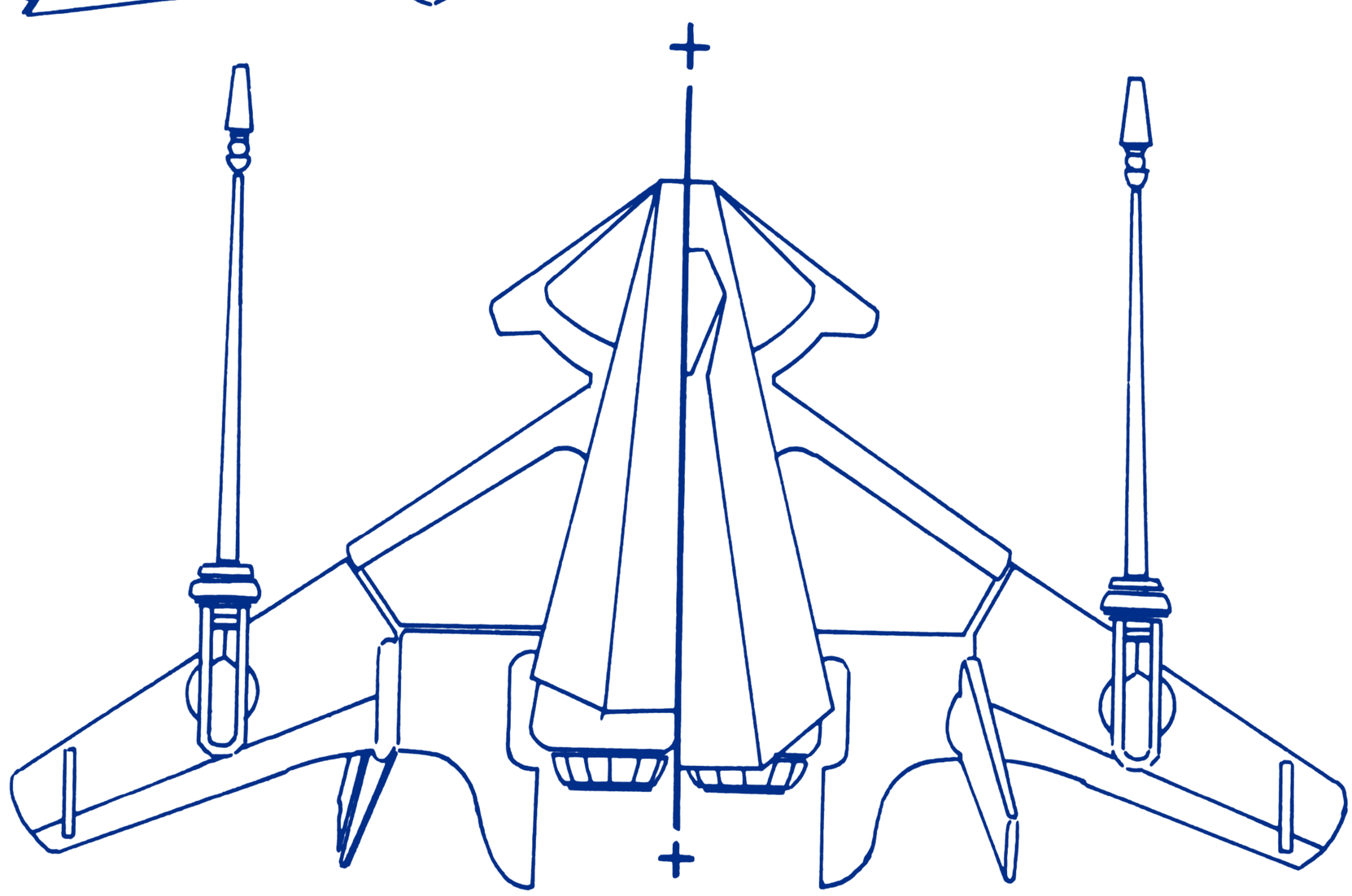
Das Bordmagazin von TCS Tiger´s Claw

Nr. 4, 1. Jahrgang Ausgabe Nr. 4/2654 (gedruckte Ausgabe)

WING COMMANDER™

Sonderausgabe





Außerdem in dieser Ausgabe:

- Taggarts Taktiklehrgang —
  "Selbst die besten Piloten müssen sich an grundlegende Regeln der Taktik halten."
- Portraits von kilrathischen und terranischen Piloten —
  "Ihre Stärken und Schwächen"
- Neuigkeiten aus dem Sektor Vega

Mitwirkende

Spielentwurf und Produktionsleitung
Chris Roberts

Software-Mitarbeiter
Chris Roberts, Steve Muchow, Paul Isaac, Steve Beeman,
Ken Demarest III, Herman Miller

Informationen zu den Luftkämpfen
Ken Demarest III

Künstlerische Gestaltung der Luftkämpfe
Steve Beeman, Erin Roberts

3 Space System
Chris Roberts

ORIGIN-Grafiksystem
John Miles, Chris Roberts

ORIGIN-Soundsystem
Herman Miller

Künstlerische Gestaltung
Denis Loubet, Glen Johnson, Daniel Bourbonnais,
Keith Berdak, John Watson

Drehbuch
Jeff George

Zusätzliche Dokumentation
Steve Cantrell, Philip Brogden

Partitur
George A. Sanger, Dave Govett

Soundeffekte
Marc Schaefgen

Qualitätssicherung
Marc Schaefgen, Philip Brogden, Steve Cantrell, Greg Paul Malone II,
Erin Roberts, Mike Romero, Jeff Shelton, Scott Shelton,
Brian Tompkins, John Watson

Produktion
Chris Roberts und Warren Spector

Das Bordmagazin von *TCS Tiger´s Claw*™

Vol. 1 Nr. 4, 1. Jahrgang — Ausgabe Nr. 4/2654 (Gedruckte Ausgabe)

In dieser Ausgabe...

"Meiner Meinung nach ...": 2
Der Herausgeber hat das Wort

Comm-Info 3
Neuigkeiten

Taggarts Taktiklehrgang 4
Selbst die besten Piloten müssen sich an grundlegende Regeln der Taktik halten

Freund oder Feind 11
Neueste Daten zu *Joan's Kampfraumschiffe*

Waffen 28
Die Waffen der terranischen und der kilrathischen Flotte

Pilotenportraits 29
Piloten der Konföderation
Kilrathische Piloten

Auf dem Flugdeck 37
Beschreibung verschiedener Medaillen

Spielen von Wing Commander 38
Einführung, Strategie und Taktik

Herausgeber: Oberst Christopher Roberts
Chefredakteur: Maj. Warren Spector
Leitender Redakteur: Hptm. Aaron Allston
Redakteure: Hptm. Jeff George, Lt. Steve Cantrell, Lt. Ken Demarest III
Gestaltung: Lt. Glen Johnson
Produktion: Hptm. Mike Harrison

Claw Marks ist das Bordmagazin der *TCS Tiger´s Claw*. Es erscheint monatlich (nach terranischer Zeitrechnung) als gedruckte und als E–Datei–Ausgabe. Die E–Datei–Ausgabe ist für alle Besatzungsmitglieder der TCS *Tiger´s Claw* kostenlos. Die gedruckte Ausgabe kann nach spezieller Absprache bezogen werden.

Die E–Datei–Ausgabe dieser Nummer befindet sich in der Bibliothek unter >> Zeitschriften>>Streitkräfte>>Claw Marks>>4/2654.

Der gesamte Inhalt dieser ***Wing Commander***™ Sonderausgabe *Claw Marks* #4/2654 ist urheberrechtlich geschützt. Copyright © 1990 ORIGIN. ***Wing Commander***™, *Tiger´s Claw*™ und *Claw Marks*™ sind Warenzeichen der ORIGIN Systems, Inc.

Meiner Meinung nach ...: Der Herausgeber hat das Wort

Wie alle Absolventen der Akademie und die meisten Kinder ab dem Alter von zwei Jahren wissen, ist das Weltall ein fast völliges Vakuum. Und auf die Frage, "Wenn ich einen Stein in das Weltall werfe, entstehen dann die gleichen Wellen wie bei einer Pfütze?", wird man wohl nur mit Befremden angeschaut.

Und dennoch hat vor kurzem jemand einen Stein in das Weltall geworfen, und wir spüren noch immer die Wellen.

Im letzten Monat sind zwei ausgezeichnete Piloten (Leutnant Larry Dibbles und Hauptmann R. A. Skinner) von einem Routineflug nicht zurückgekehrt. Hier im Sektor Vega passiert das häufig. Man wartet eine Weile, man schaut auf die leere Koje des Kameraden, man fragt sich, wo er wohl ist und hofft, ihm nicht allzubald dorthin zu folgen, schließlich betrinkt man sich vielleicht noch. Dann kehrt der Alltag wieder ein.

Ja, es passiert oft. Aber in letzter Zeit ist es zu oft passiert. Und es handelt sich dabei nicht nur um unvermeidliche Verluste, sondern vielmehr um Verluste aufgrund von Schlampigkeit, Übereifer und einer Reihe anderer, tödlich verlaufender Krankheiten. Die Statistik des Schiffes zeigt, daß die Zahl der vermeidbaren Verluste in den letzten 12 Monaten um 5% gestiegen ist – damit liegt die Rate 9% über dem angestrebten Idealwert. Wir sehen also durchaus Wellen.

Hier ist eine Welle: Zwei Piloten werden nie wieder zurückkehren.

Eine weitere: In dieser Ausgabe wird einer der erfahrensten Piloten des Schiffs, Major James Taggart (Rufname: Paladin), über Die Grundlagen schreiben: Grundlagen der Taktik, Ziele und Manöver. Lesen Sie unbedingt, was er zu sagen hat, auch wenn Sie sich ganz sicher sind, daß Sie die Grundlagen aus dem Effeff beherrschen. Vergessen Sie nicht, daß

Paladin nach über zwanzig Jahren als Kampfpilot immer noch zu den Besten gehört, auch wenn er nicht ständig mit seinem "As der Asse"-Orden prahlt.

Und noch eine: Künftig wird es die *Hornet's Nest* nicht mehr geben. Die sonderbaren und dummen Abenteuer der *TCS Hornet´s Nest*, einem Schiff, das fatale Ähnlicheit mit der *Tiger's Claw* hatte, waren das Produkt eines Künstlers und Piloten mit dem Spitznamen Tooner. Wir würden uns gerne an Tooner als eine Person mit scharfem Verstand und krankem Gehirn erinnern, aber alles was wir tun können, ist, uns überhaupt an ihn zu erinnern. Er war auch als Leutnant Larry Dibbles bekannt. Möge er in Frieden ruhen.

Aber kehren auch wir zum Alltag zurück: In dieser Ausgabe finden Sie das Neueste zum Sektor Vega von *Joan´s Kampfraumschiffe*, einschließlich der aktuellsten Daten zu den uns gegenüberstehenden Kilrathischen Schiffen, einen Auszug aus Borgers Untersuchung der terranischen und kilrathischen Waffensysteme sowie die übliche Mischung aus Nachrichten, Fakten, Trivialem und Portraits. Viel Spaß dabei ... aber denken Sie auch darüber nach.

COMM-INFO

Nachrichten vom Kommunikationsnetz der Streitkräfte der Terranischen Konföderation

Termin für die SOTK-Show

(Tiger´s Claw, TCAFCN) - Es gibt eine gute Nachricht für die Mannschaft von *TCS Tiger´s Claw:* Die SOTK (Serviceorganisation der terran. Konföderation) schickt bereits nächsten Monat eine Unterhaltungstruppe zu dem vielfach ausgezeichneten Schiff.

Zur TCSO-Truppe gehören Tänzer (normale Tänzer und Zero-G), Sänger, Komiker und der beste Cyberlink-Illusionist der Konföderation.

Vidstar Saranya Carr, exotische Heldin der beliebten Serie *Luna* Jones, JumpScout, begleitet die SOTK-Truppe auf die *Tiger´s Claw*. Carr (25) äußerte dazu: "Ich bin überaus glücklich, für die SOTK arbeiten zu können. Luna Jones schießt jede Woche kilrathische Schiffe aus dem Weltall, aber Saranya Carr kann in Wirklichkeit nicht einmal einen Bordcomputer von einer Sprechanlage unterscheiden. Da ich unsere kämpfenden Truppen nicht direkt unterstützen kann, bin ich stolz darauf, wenigstens für Unterhaltung zu sorgen und somit die Moral der Truppe zu stärken. Außerdem", fügt sie hinzu, "bin ich nicht völlig uneigennützig. Vielleicht kann ich irgendjemand dazu überreden, mich auf einen Trip in den neuen Rapiers mitzunehmen."

Neues von der Erde(Sol III)

(New York, Nordamerikanische Staaten, Terra-Nachrichtendienst) - Repräsentanten des Komitees für das Zusammenwirken mit extraterranischen intelligenten Lebewesen hat am Tage 2654.080 den Kontakt mit einer neuen, unbekannten Rasse gemeldet.

KZEL-Sprecher Iola Jonson gab folgendes bekannt: "Das KZEL sendet regelmäßig unbemannte Sonden zu nicht kartographierten Sprung-Sphären. An Bord dieser Sonden befindet sich unsere ausgereifteste Übersetzungs-ausrüstung. Vor acht Tagen kehrte Sonde Nr. H227 zu einem Sprung-Punkt von Terra zurück. Sie lieferte Daten und Artefakte einer Spezies, die wir vorläufig als Doppelhelix bezeichnen.

Nach den bisherigen Informationen, die wir aus Auswertung der Aufzeichnungen von H227 gewonnen haben, handelt es sich bei Doppelhelix um eine empfindungsfähige Rasse, die Raumfahrt betreibt, und es besteht durchaus die Möglichkeit, daß sie auch über die FTL-Antriebstechnologie verfügen. Physisch handelt es sich offenbar um Arthropoden auf Kohlen-stoffbasis, die über Gerüche und Pheromone kommunizieren. Ihr Name leitet sich von der Doppelhelixform ihrer Raumschiffe ab."

Offizielle Mitarbeiter der Weltwissenschaftsvereinigung vermuten, daß es sich um den bedeutendsten Kontakt mit einer fremden Rasse seit der Ent-deckung der Kilrathi handelt, und sie hoffen, daß sich keine Feindschaft entwickelt.

Beförderungen auf der Tiger´s Claw

Zum Leutnant: S. E. (Broadway) Sarasin

Zum Hauptmann: Fatima (Cymbals) Haroud

Auszeichnungen auf der Tiger´s Claw

As: Leutnant Todd (Maniac) Marshall

Bronzener Stern: Hauptmann Jeanette (Engel) Devereaux

Spange für 10 Einsätze: Oberstleutnant Tanaka (Mut) Mariko

TAGGARTS TAKTIKLEHRGANG

Wie man sich draußen verhält, die Ziele erreicht und (möglichst) wieder zurückkehrt

Hier ist eine einfache Frage aus einem einfachen Test. Jeder Kampfpilot hat Hunderte dieser Fragen auf der Akademie beantwortet.

Hypothetische Situation: Sie und Ihr Rottenführer sind mit *Scimitars* auf einer Angriffsmission gegen einen Zerstörer der *Ralari*-Klasse unterwegs. Unterwegs treffen Sie auf zwei beschädigte schwere Kampfschiffe der *Jalthi*-Klasse, die Überlebenden eines Zusammentreffens, das sich offenbar vor kurzem ereignet hat.

Normalerweise würden Sie nicht die größeren Kampfschiffe angreifen wollen. Aber diese beiden Schiffe sind in einer Notlage. Das eine trudelt unkontrolliert, da alle Stabilisierungsteile fehlen, beim anderen stottern die Triebwerke, und seine Manövrierfähigkeit ist offenbar beeinträchtigt. Das eine Ziel liegt nur ein paar Sekunden nach Backbord von Ihrem Kurs entfernt, das andere ein paar Sekunden nach Steuerbord.

Ihr Rottenführer zeigt keine Neigung, auch nur eines der Ziele anzugreifen. Er will vielmehr das eigentliche Ziel des Angriffsfluges erreichen.

Frage: a) Bleiben Sie bei Ihrem Rottenführer und ignorieren diese leichten Ziele? b) entfernen Sie sich für einen Moment, um das völlig hilflose Kampfschiff zu zerstören? c) entfernen Sie sich für wenige Sekunden, um das stark beschädigte Kampfschiff zu zerstören? d) wenden Sie sich beiden Kampschiffen zu? oder e) tun Sie nichts davon?

Wenn Sie sich für e) entschieden haben, tun Sie der Truppe bitte einen Gefallen: scheiden Sie aus dem Dienst aus und werden Sie auch kein Zivilpilot. Unentschlossenheit ist noch schneller und sicherer tödlich als eine falsche Entscheidung.

Wenn Sie sich für b), c) oder d) entschieden haben, können Sie zumindest sicher sein, daß jeder, der einmal einen Fliegeranzug angelegt hat, genauso fühlt ... aber Sie wissen genauso gut wie ich, daß es die falsche Antwort ist. So langweilig es auch klingen mag: es entspricht nicht den Vorschriften. Sie haben Ihren Rottenführer für einen entscheidenden Moment ungeschützt zurückgelassen.

Wenn Sie sich für a) entschieden haben, müssen wir Ihnen herzlich gratulieren ... aber Vorsicht, vielleicht sind wir zu voreilig. Beim gemütlichen Ausfüllen eines Testbogens, die richtige, den Vorschriften entsprechende Antwort anzukreuzen, ist eine Sache. Während eines Einsatzes, allein in Ihrem Cockpit, sieht die Sache vielleicht schon ganz anders aus. In der Realität ist die Verlockung, ein paar einfache Ziele zu zerstören, erheblich größer, vor allem, bei geringem Risiko, und vor allem, wenn nur noch ein kleiner Erfolg zur Auszeichnung als As fehlt. Dann vergessen Sie vielleicht alles, was die Regeln Ihnen vorschreiben.

Natürlich handelt es sich hier um eine rein hypothetische Situation. Leider ist sie nur für Sie hypothetisch. Für Hauptmann R. A. ("Mule-Skinner") Skinner und Leutnant Larry ("Tonner") Dibbles war sie um so realer.

Die Wahrheit aus der Blackbox

Es ist jetzt ungefähr einen Monat her, daß sich Hauptmann Skinner und Leutnant Dibbles an einer Mission zum Abschuß des Zerstörers *Rathtak* der *Ralari*-Klasse beteiligten. Sie starteten von der *Tiger´s Claw* um 23.00 Uhr Schiffszeit. Um 23.21 empfing die Brücke des Trägerschiffs Funksprüche von Skinner an Dibbles, in denen Dibbles aufgefordert wurde, umgehend seine Position wieder einzunehmen. Dies war der letzte Funkspruch der beiden. Für immer.

Einer nachfolgenden Besatzung gelang es schließlich, das Wrack der *Scimitar* von Skinner aufzuspüren und das Flugaufzeichnungsgerät, die "Blackbox", zu bergen. Aufgrund der Radarbildaufzeichnungen war es möglich, den Ablauf der letzten Minuten zu rekonstruieren.

In der Realität hatte sich exakt das zugetragen, was ich Ihnen zuvor als hypothetische Situation geschildert habe. Mule-Skinner und Tooner trafen auf das beschriebene Szenario. Tooner entschied sich für den kleinen Erfolg im Vorbeigehen und drehte ab, um das beschädigte, aber noch aktive *Jalthi*-Kampfschiff anzugreifen. Mule-Skinner befahl ihm, umgehend zurückzukehren, und flog weiter, entweder in der Annahme, Tooner würde sofort zurückkehren, oder weil er wegen des Ungehorsams eines Untergebenen seine Mission weder aufgeben noch verzögern wollte. Tooner kehrte aber nicht sofort zurück, vielleicht um wenigstens einen kurzen Angriff auszuführen, und anschließend zu seinem Rottenführer zurückzukehren.

Leider sah die furchtbare Realität so aus, daß keines der beiden *Jalthi*-Kampfschiffe wirklich beschädigt war.

Als Leutnant Dibbles sich ausreichend genähert hatte, hörte sein Ziel plötzlich auf zu trudeln und griff statt dessen ihn an. Gleichzeitig beschleunigte das andere "hilflose" Kilrathische Kampfschiff, stoppte seine Rotationsbewegung und heftete sich an Hauptmann Skinners Fersen.

Man muß Leutnant Skinner zugute halten, daß er es seinen Gegnern nicht eben leicht gemacht hat. Aber während er in den Nahkampf mit dem einen Kilrathi verwickelt war, schoß der andere seinen Rottenführer ab. Die letzten Bilder von Skinners Flugaufzeichnungsgerät zeigen Dibbles verzweifelten Kampf gegen seinen Verfolger.

Auch ohne Dibbles Flugaufzeichnungsgerät bedarf es nicht viel

Phantasie, sich auszumalen, was anschließend geschah. Der zweite *Jalthi* griff ebenfalls Dibbles an und er wurde zwischen den beiden Gegnern zermalmt.

"Manchmal muß man das Buch vergessen", ist eine Äußerung, die ich von jungen und von erfahrenen Piloten gleichermaßen höre – und zuweilen stimmt es auch. Aber war es in diesem Fall richtig? Nein. Dibbles hätte das Buch nicht wegwerfen dürfen. Er war scharf auf einen Abschuß, einen weiteren Erfolg in seiner Karriere, und zu diesem Zweck gefährdete er die ganze Mission.

Was war das Ergebnis seiner Entscheidung? Das Trägerschiff hat

zwei Piloten mit langjähriger Kampferfahrung verloren. Und der Kommodore des Trägerschiffs mußte Beileidsschreiben verfassen. Die Gesamtmission ist nicht erfüllt, der Zerstörer nicht abgeschossen worden. Es ist zwar beinahe müßig, darüber zu spekulieren, ob Skinner und Dibbles etwas zur Zerstörung von *Rathtak* hätten beitragen können, aber es ist durchaus vorstellbar. Aber sicher ist, daß der Vorfall für die Moral auf der *Tiger's Claw* sehr abträglich war. Schließlich war Dibbles der Autor und Zeichner von *Hornet's Nest*, dem herrlichen Comic, der seit zwei terranischen Jahren regelmäßig in *Claw Marks* erschien.

Das "Buch", dessen Regeln Sie befolgen sollen, ist aus gutem Grund verfaßt worden. Es ist ein gutes Buch, ein beachtenswertes Buch. Ein Buch, das es wert ist, nochmals in den Brennpunkt unserer Betrachtungen gerückt zu werden.

Grundlagen der Taktik: Ein Überblick

Betrachten wir noch einmal die Grundlagen, die an der Akademie gelehrt werden, und die Sie im Gefecht beachten sollen.

Individuelle Ziele

Dies ist die einfachste Regel der Welt – wenn Sie sich erinnern wollen:

Ziel des Rottenführers: Das Ziel der Misson zu erreichen.

Ziel des Geführten: Den Rottenführer zu schützen. Wird er ausgelöscht, müssen Sie selbst das Missionsziel erfüllen.

Diese Regeln lassen nicht viel Spielraum. Natürlich kann sich ein erfahrener Rottenführer entschließen, einen Rollentausch mit dem Geführten vorzunehmen, oder er kann beschließen, daß Sie einem bedrohten Kameraden helfen, während er sich einer andereren Gruppe anschließt. Aber in all diesen Fällen ist niemand allein. Nach dem Rollentausch gibt es nach wie vor einen Führer und einen Geführten. Wenn Sie sich trennen, um bedrohten Kameraden zu Hilfe zu eilen, schließen sich doch beide jeweils vorübergehend einem neuen Rottenführer an. Das grundlegende Prinzip wird nicht verletzt.

Offenbar ist das wichtige Element dabei, das zugrundeliegende Prinzip nicht zu verletzen. Wir leben mit diesem Prinzip. Ohne es kommen wir um.

Einsatzziele

Einsatzziele hängen von der jeweiligen Art des Flugauftrags ab. Auf der *Tiger´s Claw* gehören 98% der Flüge zu den folgenden fünf Gruppen:

Verteidigung: Sie haben den Auftrag, eine stationäre Position zu bewachen – ein großes Schiff, eine Basis oder einen Sprungpunkt. Gehen Sie in eine Umlaufbahn um dieses Objekt in einem Abstand von 2.500 Metern. Greifen Sie niemals, ich wiederhole, niemals sich nähernde Feinde an, bevor sie sich auf 5.000 Meter dem bewachten Objekt genähert haben. Das heißt nicht, wenn sie 5.000 Meter von Ihnen entfernt sind.

Begleitschutz: Sie haben den Auftrag, ein größeres Schiff zu einem Rendevous zu begleiten. Fliegen Sie auf parallelem Kurs zum Schiff im Abstand von maximal 2.500 Metern, und halten Sie Ihre Augen offen. Falls Sie auf Feinde treffen, scheren Sie nicht zu früh aus, um den Angriff auszuführen: der günstigste Zeitpunkt zum Lösen der Formation ist gegeben, wenn der Feind sich auf 5.000 Meter dem Schiff, das Sie beschützen sollen, genähert hat.

Vor 25 Jahren

Forschungs- und Besiedlungsschiffe der terranischen Konföderation dringen verstärkt in den Sektor Vega vor.

Am Tage 2629.105 (15. 3. 2629 nach terranischer Zeitrechnung) trifft das Forschungsschiff *Iason* ein Raumschiff unbekannter Herkunft. Der Kommandeur der *Iason,* Jedora Andropulos, sendet den nicht-verbalen Standard-Breitbandfunkspruch, den das Komitee für das Zusammenwirken mit extraterranischen intelligenten Lebewesen entworfen hat.

Hauptmann Andropulos läßt die *Iason* für 22 Minuten völlig unbeweglich schweben, während das fremde Raumschiff wartet. Schließlich eröffnet das fremde Schiff das Feuer aus allen Kanonen. Die *Iason* wird vollkommen zerstört und alle Besatzungsmitglieder kommen ums Leben.

Abfangen: Sie haben den Auftrag, feindliche Schiffe in einem bestimmten Gebiet aufzuspüren und anzugreifen. Dieses Gebiet kann ein vermuteter Sprungpunkt der Kilrathi sein, oder ein Punkt auf halbem Weg zwischen sich nähernden Feinden und dem Schiff, das Sie beschützen. Hier gibt es keine bestimmte Taktik, außer daß Sie sich an die grundlegenden Überlebens-taktiken für sich und Ihren Rottenführer halten.

Patrouille: Sie haben den Auftrag, einen bestimmten Kurs durch unsicheres Territorium zu fliegen. Es ist Ihre Entscheidung, ob Sie etwaige Feinde angreifen oder die Basis ansteuern. An diesem Punkt machen viele Neulinge (und auch ausgefuchste Piloten) tödliche Fehler: Niemand macht gerne einen Rückzieher. Nun, manchmal geht´s nicht anders. Denn es möchte auch niemand ihren Hinter-bliebenen die traurige Nachricht überbringen. Wägen Sie die Situation gut ab, bevor Sie sich auf ein Abenteuer einlassen.

Angriff: Sie haben den Auftrag, ein feindliches Ziel, in der Regel ein wichtiges, großes Schiff, zu zerstören. Es liegt auf der Hand, daß man sich schnell nähert, die Raketen abfeuert, das Ding zerstört, und sich noch schneller wieder aus dem Staub macht. Leider haben die Gegner die Unart, alles was Sie zerstören wollen, massiv zu verteidigen. An dieser Stelle wird das Verhältnis von Rottenführer und Geführtem immens wichtig: Der Rottenführer muß seine Raketen gut zielen können, und der Geführte muß ihn erfolgreich schützen, damit dieser sein Ziel auch erreichen kann. Das heißt in der Praxis, daß der Geführte auf Kosten seiner eigenen Ziele unbedingt beim Rottenführer bleiben, daß er Gegner abschießen muß, bevor diese seinen Rottenführer abschießen können und daß er seine eigenen Raketen nur einsetzt, wenn es sich um eine klare Sache handelt.

Erster Kontakt

Beim ersten Kontakt mit feindlichen Kampfschiffen fliegen diese zumeist in Formation. Nach diesem ersten Kontakt wird die Formation meistens in Paare aufgebrochen, und zwar lösen sich Zweiergruppen in Intervallen von rund vier Sekunden. In allgemeinen sollten Sie ebenfalls die Formation aufbrechen und die gegnerischen Zweierformationen zu zweit angreifen.

Dies alles führt zu der Frage, was zu tun ist, sobald man den Angriff auf die Kilrathis eröffnet hat. Im Buch steht etwas dazu, das wir nachfolgend erörtern wollen.

Manöver

Zwanzig Jahre Kampferfahrung mit den Kilrathis haben dazu geführt, gewisse Grundregeln für das Angriffsmanöver aufstellen zu können, die Ihre Überlebenschancen erhöhen. Mit anderen Worten, solange Ihr persönlicher Fluginstinkt für die verschiedenen Kampfsituationen noch nicht voll ausgeprägt ist, halten Sie sich lieber an feste, taktische Regeln, um Ihre Chancen zu erhöhen und unversehrt zur Heimatstation zurückzukehren. Die Regeln im Buch können zwar statistisch gesehen Ihre Chancen nur leicht verbessern, aber die Erfahrung lehrt, daß dieser leichte Vorteil es wert ist, sich zunächst den albern wirkenden Regeln zu unterwerfen, die Ihnen an der Akademie eingebleut worden sind.

Vor 20 Jahren

Am Tage 2634.186 erklärt die Terranischen Konföderation dem Kilrathischen Reich wegen zahlreicher Akte der Piraterie und ungerechtfertigter Überfälle offiziell der Krieg.

Am Tage 2634.228 gelingt es dem Kryptographen der Konföderation, den aktuellen Kilrathischen Code teilweise zu entschlüsseln. Die abgehörte Botschaft bezieht sich auf einen kriegerischen Angriff auf die Konföderation. Als erstes Ziel hat der Gegner die Siedlung auf dem McAuliffe und die um die Siedlung kreisende Raumstation *Alexandria* auserkoren. Das Oberkommando der Konföderation startet eine Gegenoffensive, die doppelt so stark wie die erwartete feindliche Offensive ist. Der McAuliffe muß rechtzeitig erreicht werden, um dem Angreifer auflauern zu können.

Am Tage 2634.235 erreicht die kilrathische Flotte den McAuliffe. Sie ist viermal so stark wie vermutet. Durch die unvollständige Übersetzung der verschlüsselten Botschaft ist die wahre Größe der kilrathischen Flotte vollkommen unterschätzt worden. Das ist der Anfang des Hinterhalts um den McAuliffe.

In mehreren Tagen blutigen Gefechts wird die terranische Flotte fast völlig zerstört. Die kilrathische Flotte hingegen verfügt noch immer in ausreichendem Maße über funktionstüchtige Raumschiffe. Aber die Kilrathis, kurzfristig von der Heftigkeit des terranischen Widerstands entmutigt, ziehen sich zur Reparatur und Neuformation zurück. Die Speerspitze der Kilrathis geht aus dem ersten heftigen Zusammenstoß mit den terranischen Streitkräften leicht beschädigt hervor.

Standardmanöver

All diese Manöver haben Sie in der Grundausbildung gelernt, aber wir wollen dennoch auf sie zurückkommen. Neben den üblichen Kehren und Rollen sowie Sturz- und Steigflug haben Sie die folgenden Manöver kennengelernt:

Voller Nachbrenner: Schalten Sie die Nachbrenner ein und beschleunigen Sie solange, bis entweder der Verfolger nicht mehr mithalten kann oder die Nachbrenner verbraucht sind. Fliegen Sie dann die engstmögliche Kehrtwende. Wenn Ihr Ziel in Schußweite ist, fackeln Sie nicht lange.

Angelhaken: Berechnen Sie den gewünschten neuen Zielpunkt. Machen Sie dann eine 180°-Wende vom berechneten Kurs weg und drehen Sie praktisch sofort erneut um 180° auf den gewünschten Kurs. Wenn Sie sich z. B. auf einem 0°-Kurs befinden und einen 90°-Kurve nach links fliegen wollen, fliegen Sie zunächst scharf um 90° nach *rechts* und dann sofort eine180°-Wende.

Vollbremsung: Stoppen Sie die Vorwärtsbewegung so schnell wie möglich ab. Wenn Sie schneller, stärker und besser zum Stillstand kommen, als Ihr Verfolger, schießt er an Ihnen vorbei und kommt in Ihren Schußwinkel. Nehmen Sie ihn dann unter Beschuß.

Kickstop: Fliegen Sie eine enge 90°-Kehre in eine beliebige Richtung und halten Sie für einen Moment den neuen Kurs. Wenn der Verfolger nicht mit

abdreht und an Ihnen vorbeischießt, fliegen Sie anschließend eine 180°-Wende und eröffnen das Feuer.

Rolle: Nähern Sie sich Ihrem Ziel in einer Korkenzieherbewegung.

Abschütteln: Auch als **Zick-Zack** bekannt. Fliegen Sie einen Zickzackkurs von 45° hin und her, während Sie sich Ihrem Ziel nähern. Eine Kombination von Shake und Roll beim Anflug auf ein Zielobjekt bezeichnet man meist als **Zick-Zack und Rolle.**

Leerlauf mit Kick: Ein Ausweichmanöver, das sich besonders gegen große Schiffe anbietet. Fliegen Sie eine 90°-Kurve in eine beliebige Richtung. Schalten Sie dann die Triebwerke ab und trudeln Sie auf Ihr Ziel zu. Eröffnen Sie das Feuer. Fliegen Sie dann erneut eine 90°-Kurve und schalten die Nachbrenner ein.

Leerlauf mit Spin: Schalten Sie Ihre Triebwerke ab und fliegen Sie eine 360°-Kehre. Feuern Sie dabei auf alle Ziele, die in Ihre Schußlinie kommen. Sobald Sie sich wieder auf Ihrem ursprünglichen Kurs befinden, schalten Sie die Triebwerke wieder ein und fliegen weiter.

Heck: Sie alle wissen, wie man ein Ziel verfolgt. Aber vergessen Sie niemals: Solange Sie sich nicht sicher sind, welches Ihre optimale Entfernung ist, halten Sie 1000 Meter Abstand, wie es im Regelbuch steht.

Enge Kurve: Fliegen Sie in eine beliebige Richtung eine Kurve mit dem kleinstmöglichen Kurvenradius, bis Sie sich wieder auf dem ursprünglichen Kurs befinden. Bei richtiger Ausführung befinden Sie sich nach diesem Manöver hinter Ihrem Verfolger, oder schütteln ihn wenigstens für einen Moment ab.

Kurve und Spin: Dieses Manöver ähnelt dem Kickstop, aber es werden zusätzlich die Triebwerke abgeschaltet.

Vor 15 Jahren

Am Tage 2639.033 landen kilrathische Truppen auf der von Menschen bewohnten Welt Enyo, nehmen eine Viertel Millionen Menschen gefangen, bedrohen sie mit Orbitalwaffen und warten auf einen Vergeltungsschlag. Dies ist der Anfang des Enyo-Konflikts, einer taktischen Situation, die durch die Präsenz unzähliger Geiseln besonders schwierig ist.

In Phase Eins des Konflikts wird gegen die kilrathische Flotte eine Angriffseinheit nach Enyo beordert. Sie besteht hauptsächlich aus schweren Kampfschiffen der *Raptor*-Klasse, die für zusätzliche Porcupine-Weltraumminen und weniger Raketen umgebaut wurden. Die Einheit ist klein genug, um die kilrathischen Truppen auf Enyo in Sicherheit zu wiegen.

Die Einheit der Phase Eins legt ihre Minen umEnyo aus und greift den Gegner an. Die kilrathischen Schiffe manövrieren aus dem verminten Gebiet heraus und wenden sich den Eindringlingen zu.

Als die Navigatoren der Kilrathis feststellen, daß es sich bei dem verminten Gebiet um den wichtigsten terranischen Sprungpunkt handelt, ist es zu spät: Phase Zwei hat begonnen. Alle Minen werden gleichzeitig ferngezündet, und kurz darauf erscheint der Rest der terranischen Flotte am Sprungpunkt, inmitten des Gefechts.

Die terranische Flotte wendet sich erst den Schiffen zu, die ihre Kanonen auf die terranischen Siedlungen gerichtet haben. Bei der Zerstörung der feindlichen Schiffe gibt es nur geringe Verluste unter den Siedlern. Dann entflammt eine heftige Schlacht zwischen den beiden Flotten.

Der Enyo-Konflikt endet durch den Rückzug der Kilrathis. Auf beiden Seiten gab es etwa gleich hohe Verluste, aber die Kilrathis wurden gezwungen, eine strategisch wichtige Position aufzugeben.

Ausweichtaktik

Nach dieser Auffrischung von Manövern wenden wir uns nun den Ausweichtaktiken für Gefechtssituationen zu. Ja, mit aggressiver Taktik erreicht man hohe Abschußraten ... aber mit Ausweichtaktik erreicht man, daß man auch überlebt und weiterhin viele Abschüsse verbuchen kann.

Dies ist die Situation: Hinter Ihnen befindet sich ein Gegener und Sie befinden sich in seinem Blickwinkel. Was tun?

Wenn Sie ein wichtiges Ziel im Visier haben und genau wissen, daß der Verfolger Sie nicht mit einem Treffer abschießen kann, ist es – gerade eben – zulässig, den Treffer hinzunehmen, selber Ihre Munition gegen Ihr Ziel einzusetzen, und sich dann den Verfolger vorzuknöpfen. Machen Sie das aber nur, wenn Sie mindestens auf 2.500 Meter an Ihrem Ziel dran sind. Wenn das wichtige Ziel noch nicht in Sichtweite ist oder Sie nicht wissen, ob

Sie einen genauen Treffer überstehen können, weichen Sie aus.

Bei einem Ausweichmanöver muß man in kürzester Zeit einige schwierige Entscheidungen treffen, die einem deshalb in Fleisch und Blut übergehen müssen.

Wenn Ihre Manövrierfähigkeit höher ist als die Ihres Verfolgers, versuchen Sie Enge Kurve, Kickstop oder Angelhaken. Wenn Sie schon einen Treffer einstecken mußten und lieber sichergehen wollen, entscheiden Sie sich für Kurve mit Kick oder irgendeine andere scharfe Kehre … sofern Ihre Beschleunigung höher ist als die des Gegners. Wenn nicht, versuchen Sie alle möglichen scharfen Kurven und Rollen und hoffen Sie das Beste.

Wenn Ihr Verfolger die bessere Manövrierfähigkeit hat, Sie aber über die höhere Beschleunigung verfügen, versuchen Sie es mit Burnout oder Hard Brake … und seien Sie dann sehr zielgenau mit den Bordwaffen.

Wenn Ihr Verfolger über bessere Manövrierfähigkeit und höhere Beschleunigung als Sie verfügt, sind Sie in ernsten Schwierigkeiten. Sie können es mit Leerlauf mit Spin oder Kurve mit Spin versuchen, wenn Sie es auf ein Match ankommen lassen wollen. Wenn Sie bereits getroffen worden sind, versuchen Sie alle möglichen Ausweichmanöver, Zick–Zack, Scharfe Kurve und Rolle, nacheinander und in veschiedene Richtungen, und beten Sie, denn Sie brauchen auf jeden Fall göttlichen Beistand.

Vor 5 Jahren

Terranische Bodentruppen greifen eine befestigte kilrathische Siedlung an und werden von unerwarteter feindlicher Luftunterstützung in die Flucht geschlagen. Die Terraner formieren sich schnell neu und beginnen den Rückzug in den terranischen Raum, wobei ihre leicht bewaffneten Transporter von kilrathischen Kriegsschiffen verfolgt werden. Die *TCS Tiger´s Claw* wird von ihrer Position abgezogen und zum Rückzugsweg der terranischen Flotte beordert.

Die *Tiger´s Claw* verwickelt die Kilrathi in einen Kampf, um den Terranern ein wenig Vorsprung auf dem Weg in den terranischen Raum zu sichern. Dieses Gefecht erhielt später den Namen Custers Schützenfest. Das Schiff wird von den Kilrathi belagert und schwer beschädigt, aber es gelingt, die kilrathischen Einheiten zu beschäftigen, bis die terranische Flotte in Sicherheit ist. Der Kralle gelingt es, sich in den terranischen Raum zu schleppen, obwohl die Hälfte der Piloten tot und dreiviertel des Antriebs zerstört ist.

Hinterher werden zwei Goldene Sterne und unzählige andere Auszeichnungen an Besatzungsmitglieder der *Tiger´s Claw* verliehen. Das Schiff selbst wird einer sechsmonatigen Reparatur in der Weltraumwerft unterzogen.

Schlußbemerkung

Es gibt keinen sicheren Weg und keine sichere Taktik, um das Überleben in einem Gefecht zu sichern. Selbst wenn Sie noch so gut sind, die Kilrathis sind es bestimmt auch. Es kann nur einer gewinnen, und der andere muß vermutlich sterben.

Das Buch, das von allen aufstrebenden Assen so verachtet wird, ist lediglich ein Handbuch, in dem vermittelt wird, wie man die eigenen Chancen verbessern kann. Es besagt nichts weiter als das: “Schütze deinen Rottenführer und er wird Dich schützen. Lerne diese Taktik und Deine Überlebenschancen werden steigen.” Nichts weiter.

Und vergessen Sie niemals: Sie sind nicht der einzige, der seine Überlebenschancen erhöhen will. Ihr Rottenführer will es auch. Und auch Ihr Kommandeur. Und Ihre Familie. Schließlich auch die ganze terranische Konföderation. Denn wenn wir versagen, wird unser Volk und unser Planet von Piloten “beschützt” werden, die sich als besser als wir entpuppt haben. Flieger, die bewiesen haben, daß sie uns schlagen können: die Krieger des Kilrathi-Reiches.

Freundlicher Hinweis

Joan's Kampfraumschiffe

Sektor-Vega-Beilage für 2654.092

Dies ist die neueste Version von *Joan´s Kampfraumschiffe*, die speziell für das terranische Personal im Sektor Vega überarbeitet worden ist. In dieser Beilage finden Sie die neuesten tehnischen Daten der terranischen und der kilrathischen Raumschiffe, insbesondere der Schiffe, die in diesem Sektor am häufigsten angetroffen werden.

Jeder soll sich mit den Daten vertraut machen.

Computerdateien mit diesem Material sind in der Bibliothek des Schiffs erhältlich. Sie finden sie unter: >>Referenz>>Technik>>Hardware>>Joan's>>.

Nachfolgend eine kurze Anleitung für diejenigen unter Ihnen, die *Joan´s* Bewertungssystem noch nicht kennen.

Maximum Velocity (Höchstgeschwindigkeit) Cruise Velocity (Reisegeschwindigkeit)

Dies sind die Einstellungen der Geschwindigkeitsregler der Schiffe. Es handelt sich immer um eine relative Geschwindigkeit. Die Einstellung des Computers eines Schiffes ist relativ zu: a) dem Flaggschiff, b) einem begleiteten Schiff, c) einem nahegelegenen Planeten, d) einem Konföderationsleuchtfeuer oder e) einem Wert, der von den Radarpositionen aller sichtbaren Schiffe abgeleitet wird. Die Geschwindigkeit wird in Kilometern pro Sekunde angegeben.

Beschleunigung

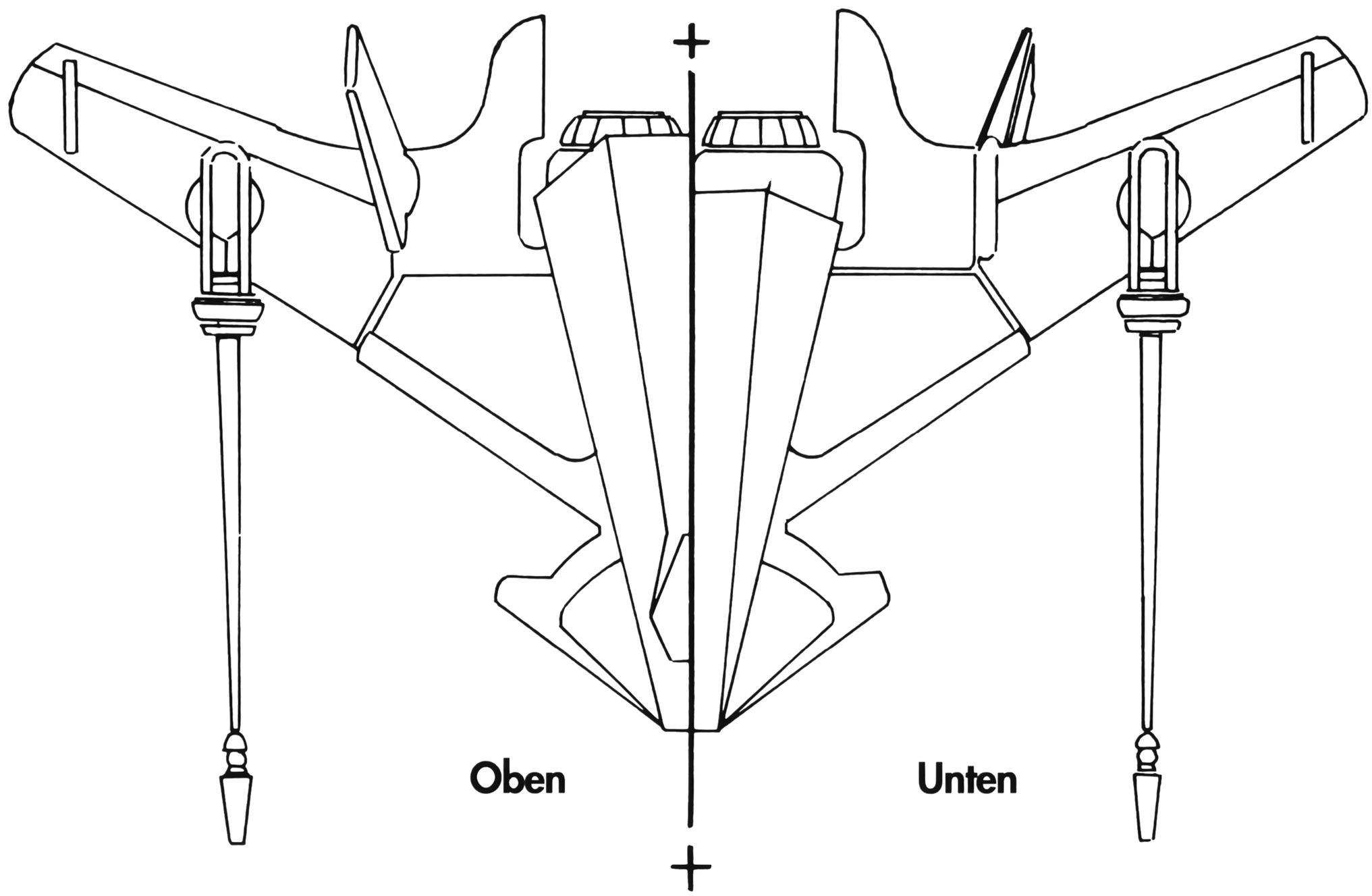
Hier wird *Joan's* Bewertung der Beschleunigungsrate des Schiffs mit "Bad" (schlecht), "Poor" (mäßig), "Average" (durchschnittlich), "Good" (gut) und "Excellent" (ausgezeichnet) angegeben.

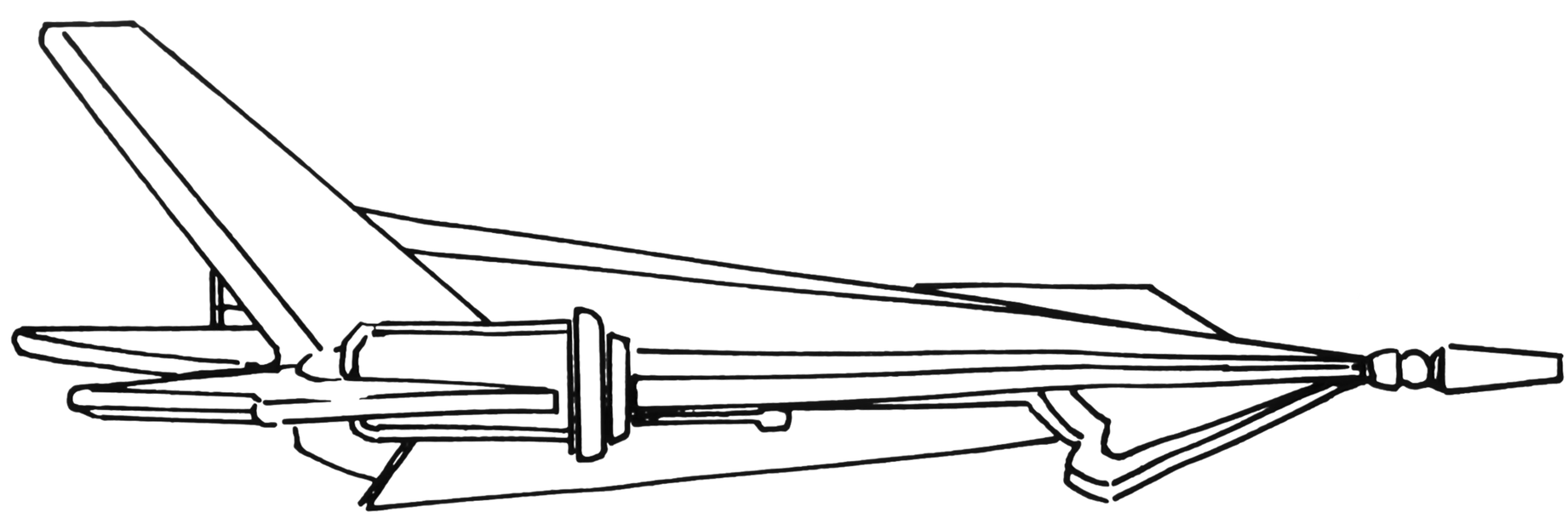
Maximum Yaw (max. Gierung), Pitch (Längsneigung) und Roll (Schräglage)

Diese Werte werden in Grad pro Sekunde (degrees per second = dps) angegeben.

Ship's Armor (Schiffspanzerung)

Joan's Bewertung der Panzerung wird in Zentimetern Dicke von Durasteel (Panzerstahl) angegeben. Fore und Aft Shield (Schutzschild vorne und hinten) werden umgerechnet in Zentimeter Dicke von Durasteel angegeben.

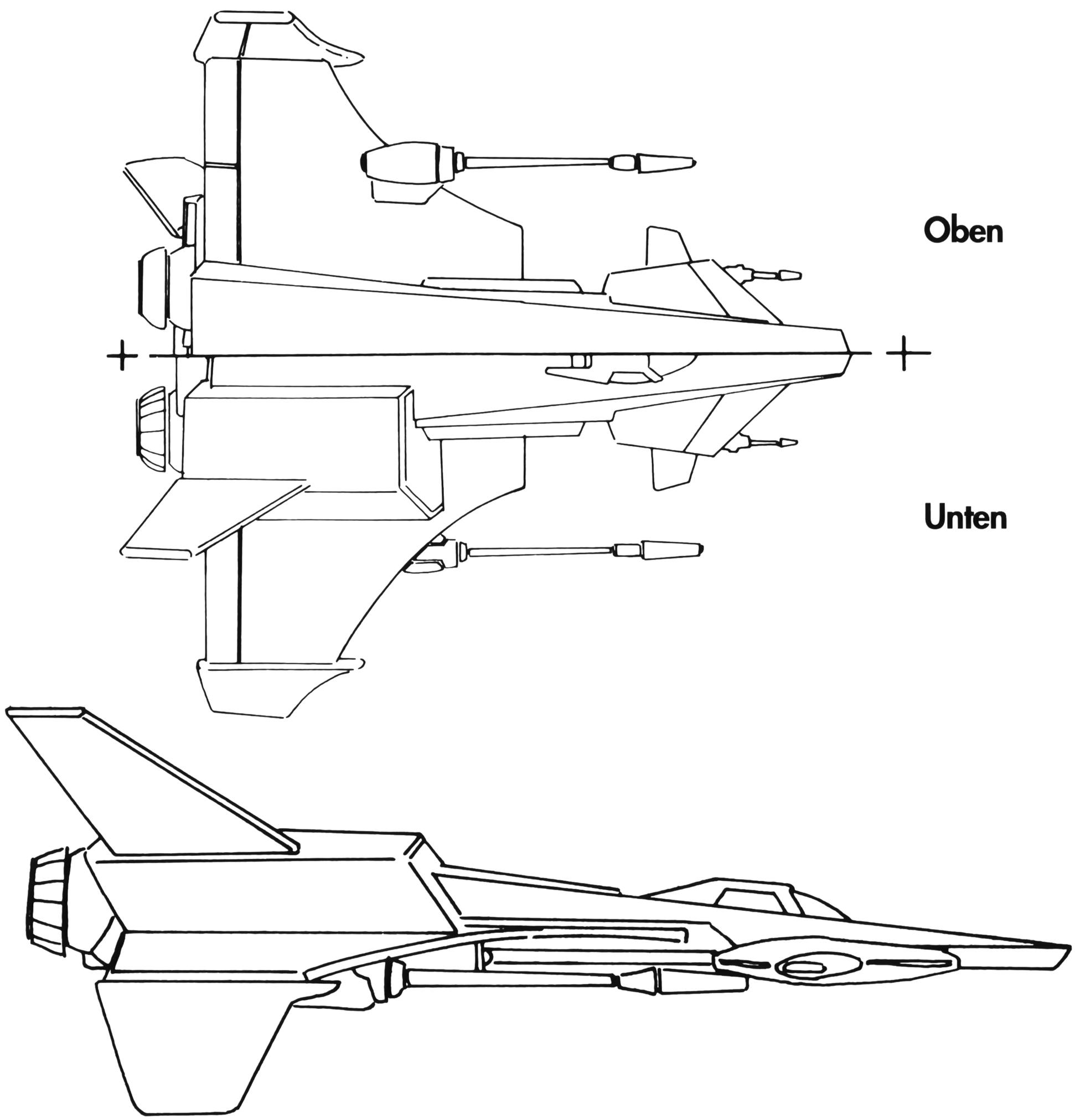




Seitenansicht

Hornet

Class: Light Fighter
Length: 20 meters
Mass: 12.5 tonnes
Maximum Velocity: 420 kps
Cruise Velocity: 300 kps
Acceleration: Good
Maximum Yaw: 8 dps
Maximum Pitch: 9 dps
Maxmum Roll: 8 dps
Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Dumb-Fire Missiles (2), Heat-Seeking Missile).
Ship's Armor: Fore Shield: 3 cm equivalent; Aft Shield: 3 cm equivalent. Front: 3 cm; Right: 3 cm; Left: 3 cm; Rear: 3 cm.



Rapier

Class: Medium Fighter

Length: 24 meters

Mass: 13.5 tonnes

Maximum Velocity: 450 kps

Cruise Velocity: 250 kps

Acceleration: Excellent

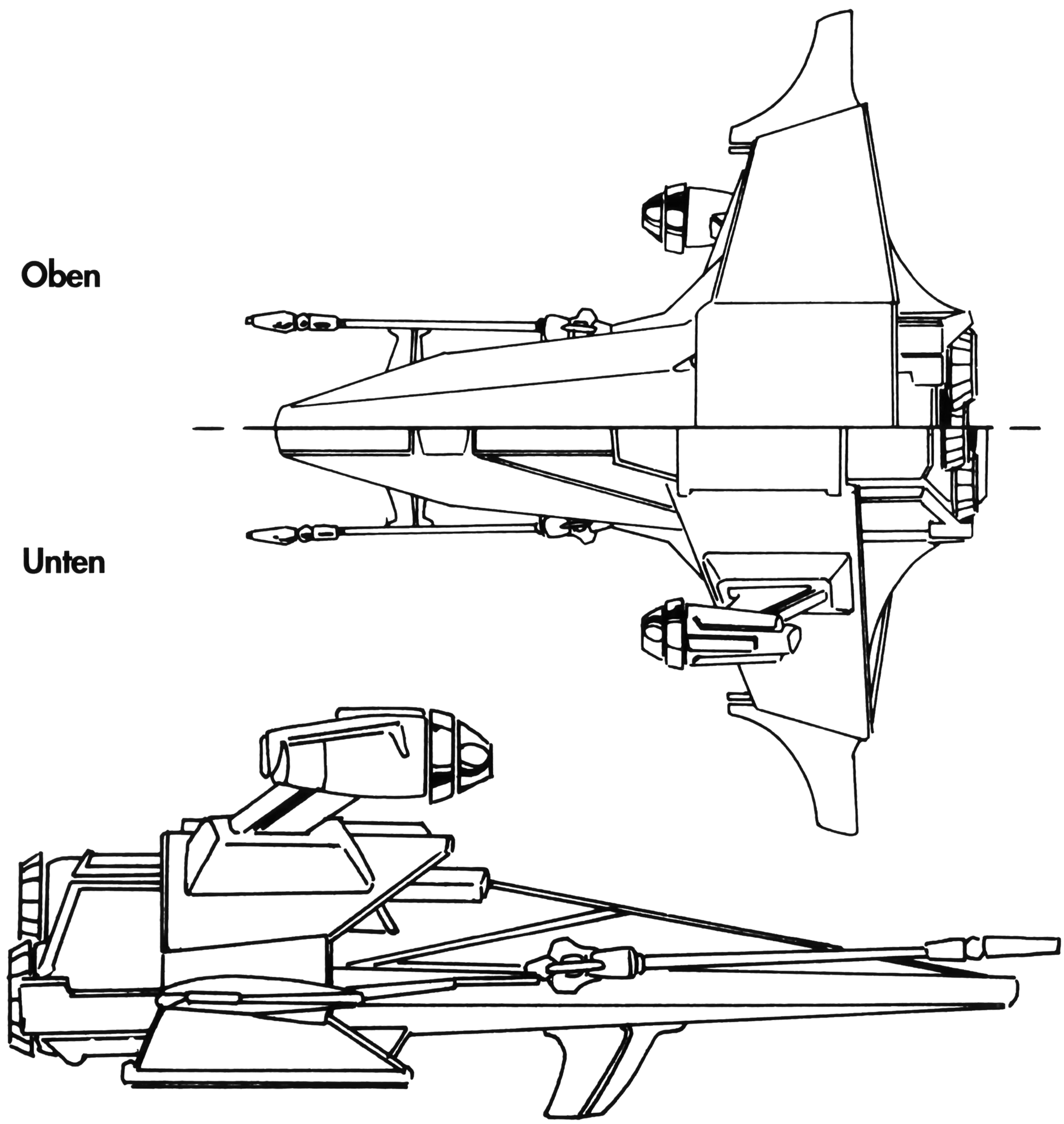
Maximum Yaw: 10 dps

Maximum Pitch: 10 dps

Maxmum Roll: 10 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Neutron Guns (2), Dumb-Fire Missiles (2), Spiculum IR (Image-Recognition) Missile, Pilum FF (Friend or Foe) Missiles (2).

Ship's Armor: Fore Shield: 7 cm equivalent; Aft Shield: 7 cm equivalent. Front: 5 cm; Right: 3 cm; Left: 3 cm; Rear: 4 cm.



Scimitar

Class: Medium Fighter

Length: 25 meters

Mass: 16 tonnes

Maximum Velocity: 360 kps

Cruise Velocity: 150 kps

Acceleration: Good

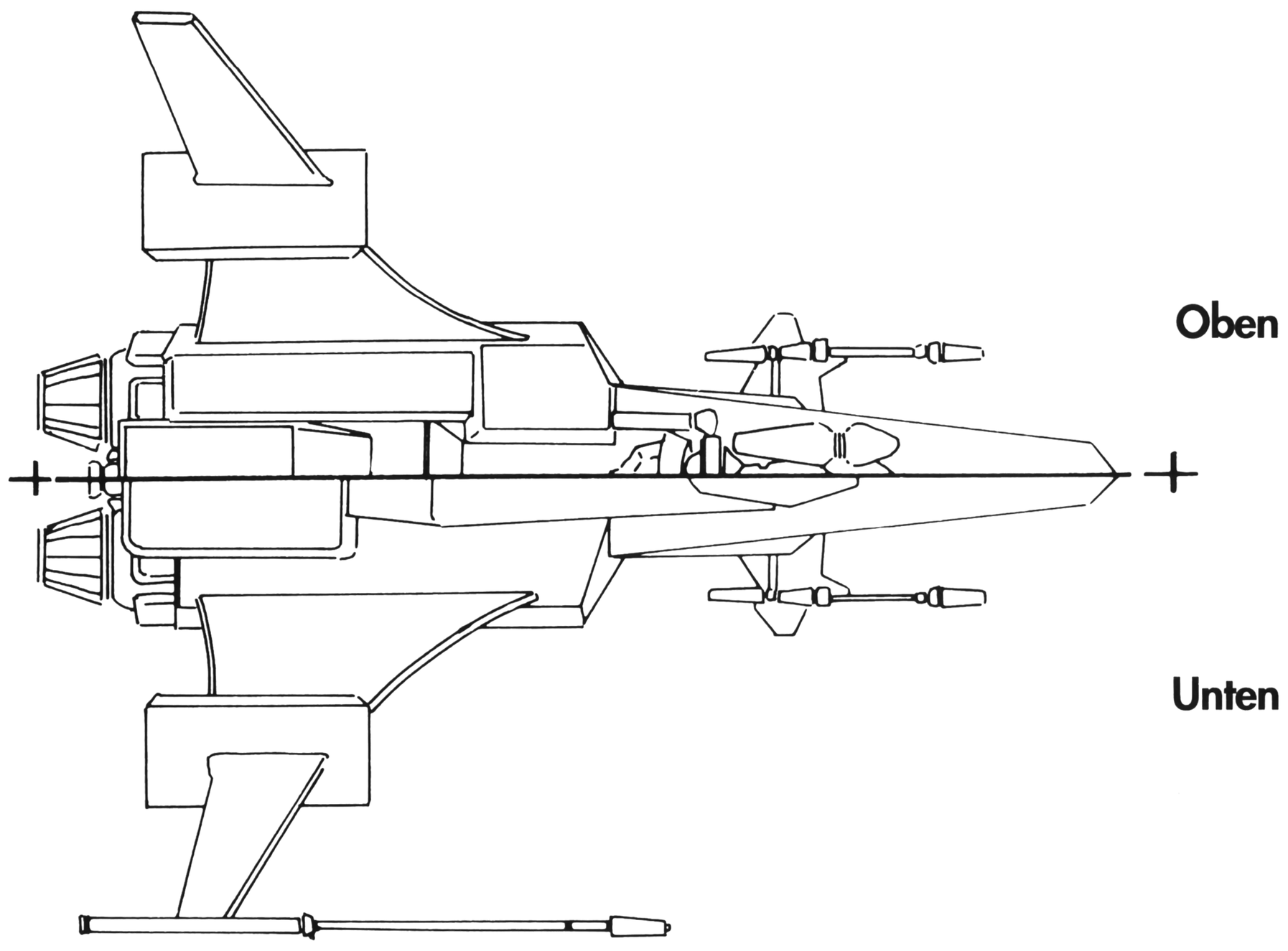
Maximum Yaw: 6 dps

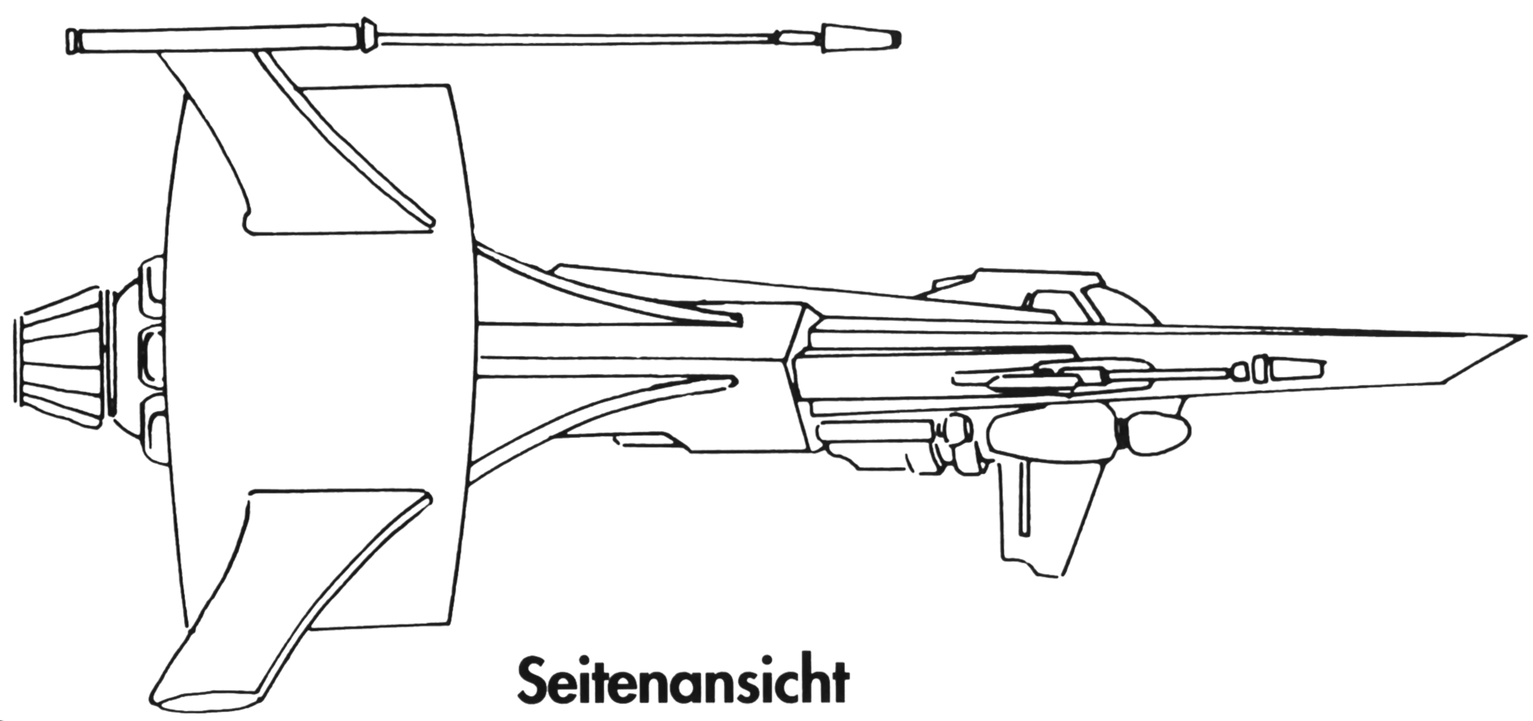
Maximum Pitch: 6 dps

Maxmum Roll: 7 dps

Ship's Weapons: Gatling Mass Driver Cannon (2), Dumb-Fire Missiles (2), Heat-Seeking Missiles (3).

Ship's Armor: Fore Shield: 4 cm equivalent; Aft Shield: 4 cm equivalent. Front: 6 cm; Right: 5 cm; Left: 5 cm; Rear: 6 cm.





Raptor

Class: Heavy Fighter

Length: 36 meters | **Mass:** 20 tonnes

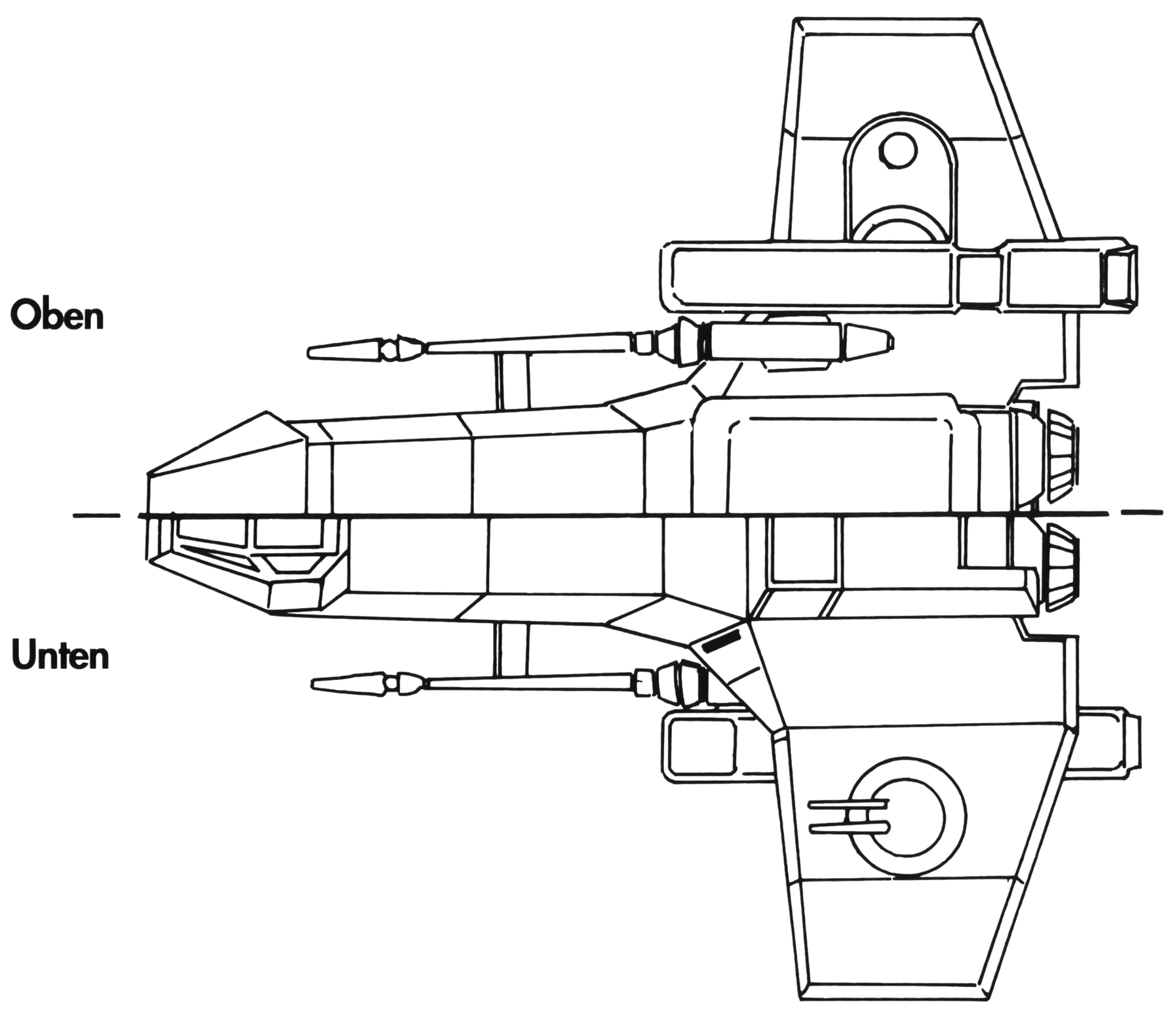
Maximum Velocity: 400 kps | **Cruise Velocity:** 250 kps

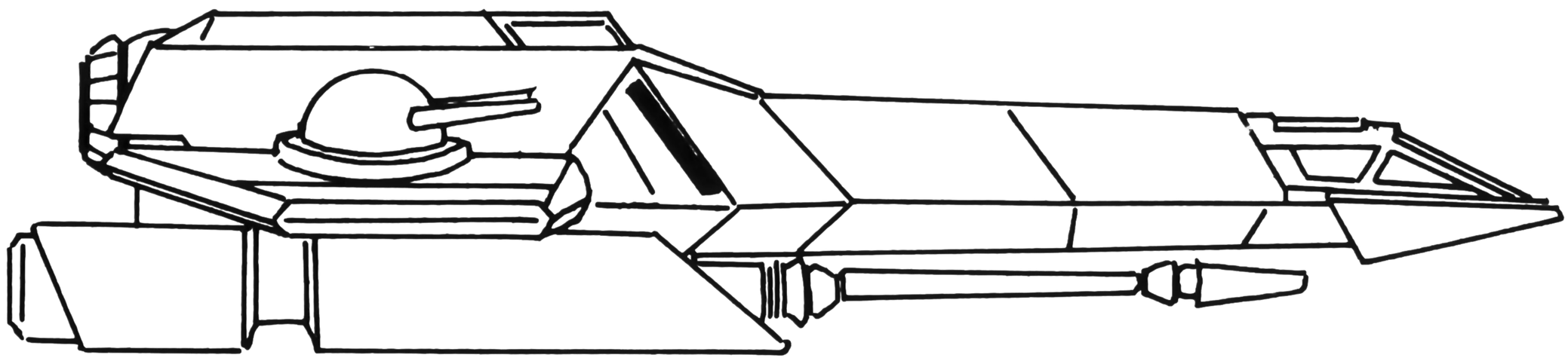
Acceleration: Good | **Maximum Yaw:** 6 dps

Maximum Pitch: 5 dps | **Maxmum Roll:** 6 dps

Ship's Weapons: Neutron Guns (2), Gatling Mass Driver Cannon (2), Heat-Seeking Missiles (2), Spiculum IR (Image Recognition) Missiles (2), Pilum FF (Friend or Foe) Missile, Porcupine Space Mine.

Ship's Armor: Fore Shield: 7 cm equivalent; Aft Shield: 7 cm equivalent. Front: 8 cm; Right: 6 cm; Left: 6 cm; Rear: 8 cm.





Seitenansicht

Venture

Class: Corvette

Length: 80 meters

Mass: 1,000 tonnes

Maximum Velocity: 200 kps

Cruise Velocity: 150 kps

Acceleration: Poor

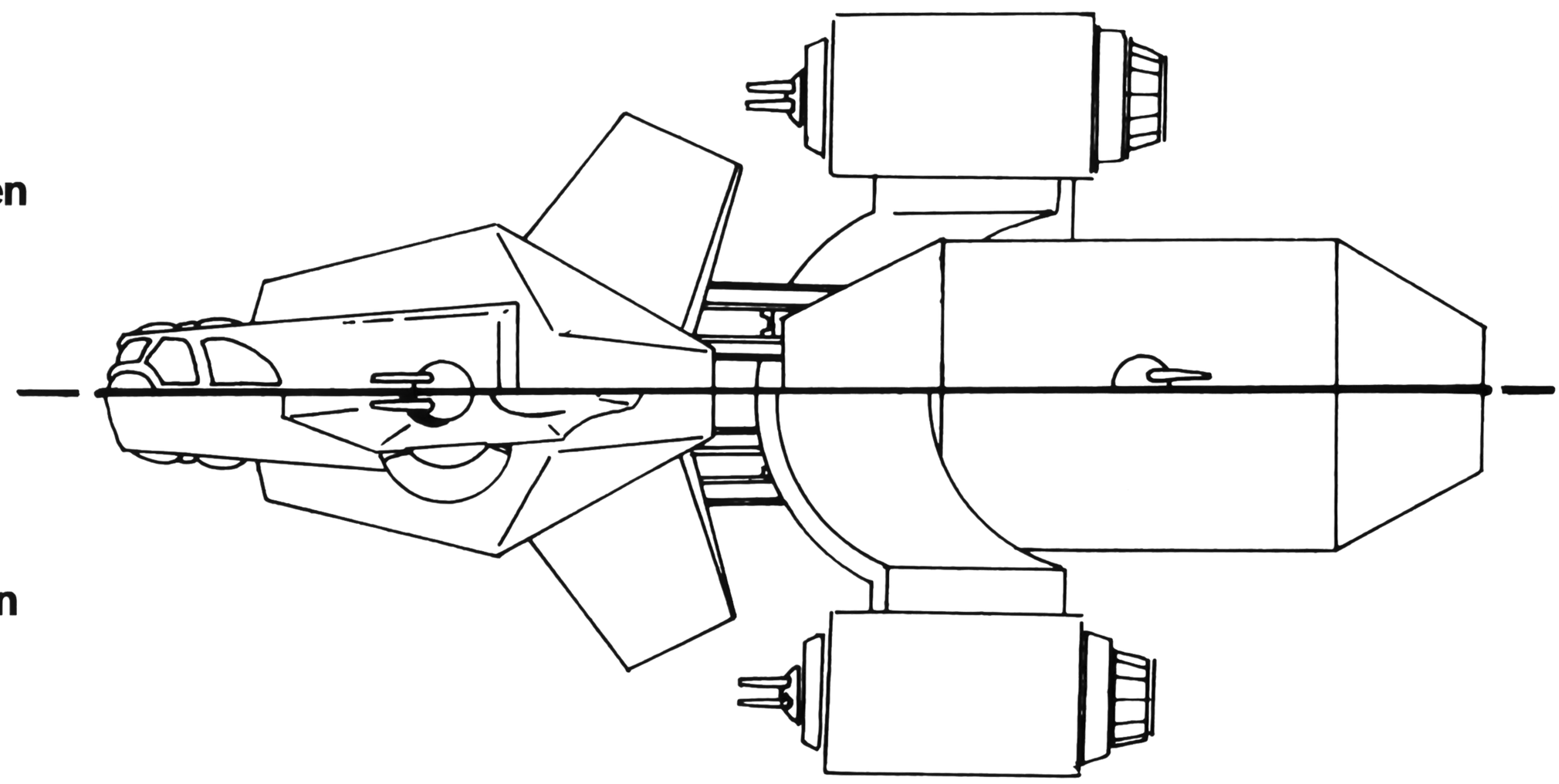
Maximum Yaw: 3 dps

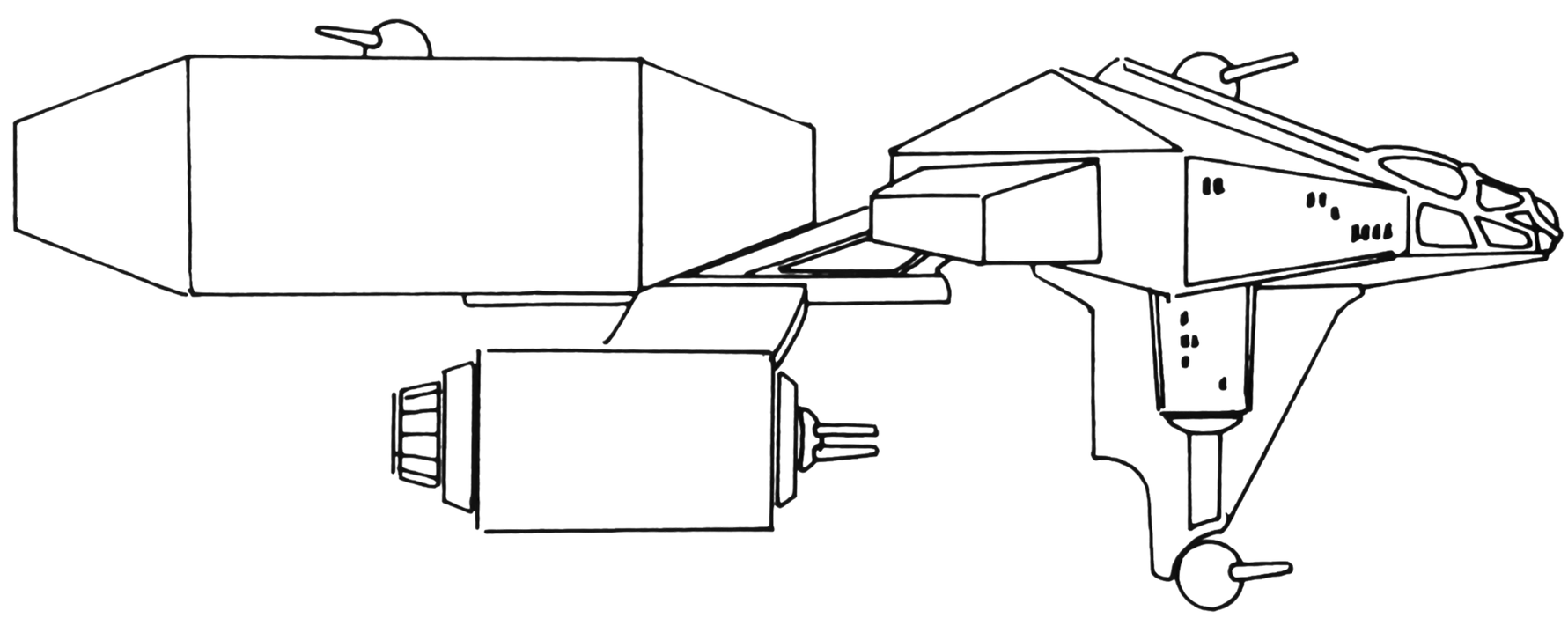
Maximum Pitch: 3 dps

Maxmum Roll: 3 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Pilum FF (Friend or Foe) Missile, Heat-Seeking Missiles (2).

Ship's Armor: Fore Shield:10 cm equivalent; Aft Shield: 10 cm equivalent. Front: 9 cm; Right: 8 cm; Left: 8 cm; Rear: 8 cm.



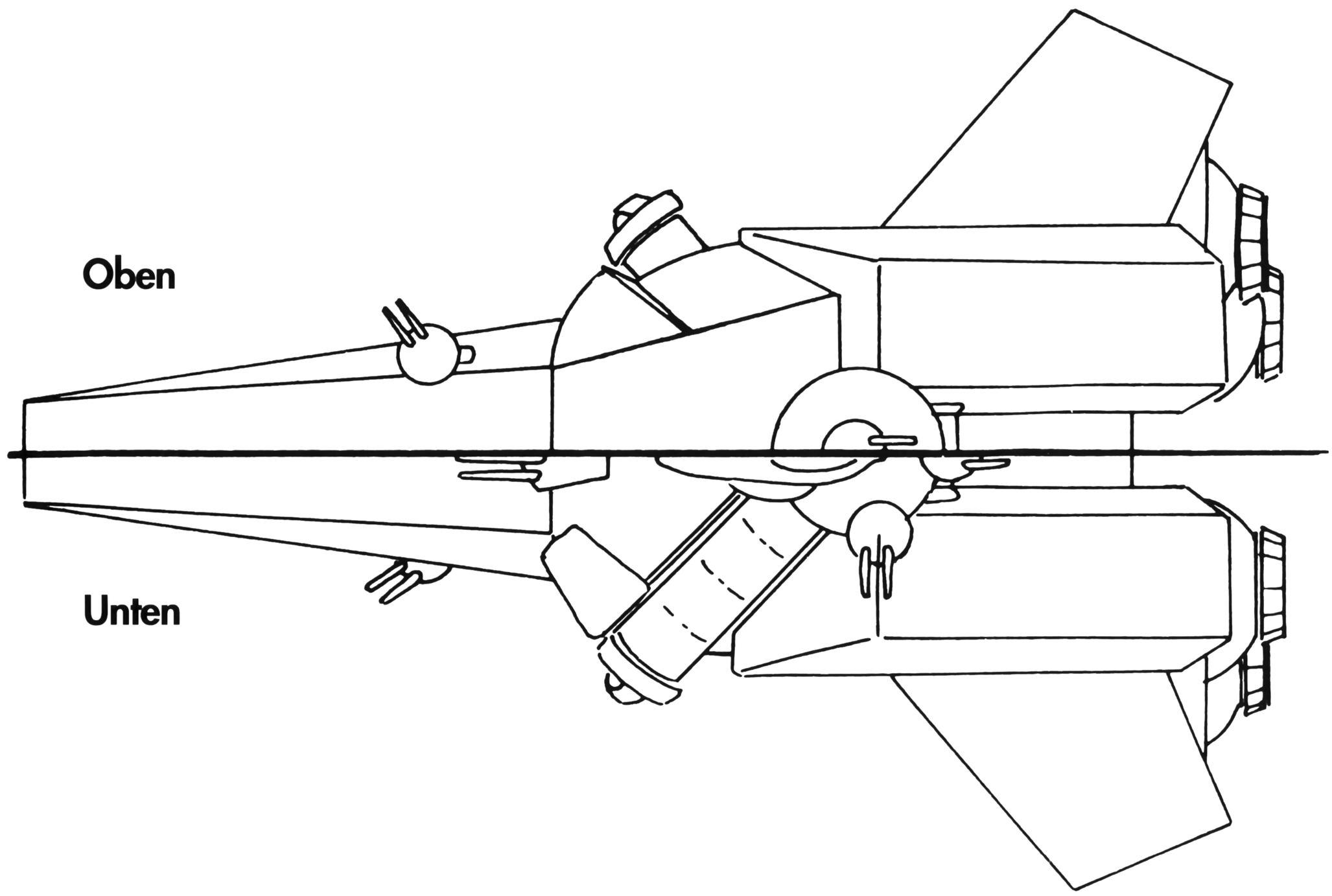


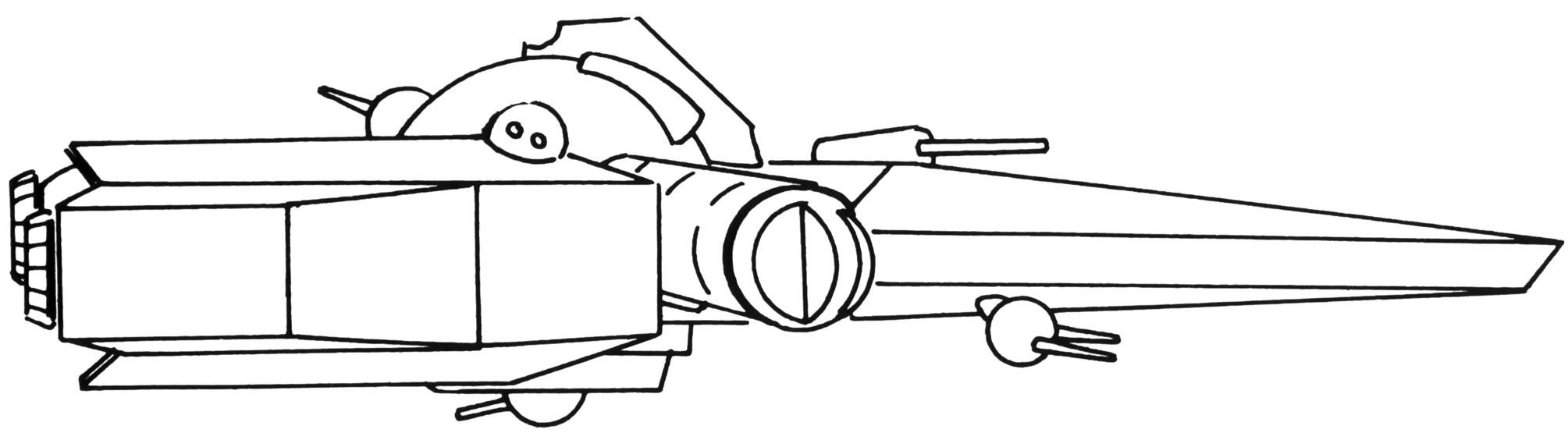
Seitenansicht

Drayman

Class: Transport (configurable as either Freighter or Tanker)

Length: 96 meters
Mass: 2,000 tonnes
Maximum Velocity: 150 kps
Cruise Velocity: 100 kps
Acceleration: Bad
Maximum Yaw: 2 dps
Maximum Pitch: 2 dps
Maxmum Roll: 2 dps
Ship's Weapons: Classified
Ship's Armor: Fore Shield: 9 cm equivalent; Aft Shield: 9 cm equivalent.
Front: 8 cm; Right: 6 cm; Left: 6 cm; Rear: 8 cm.

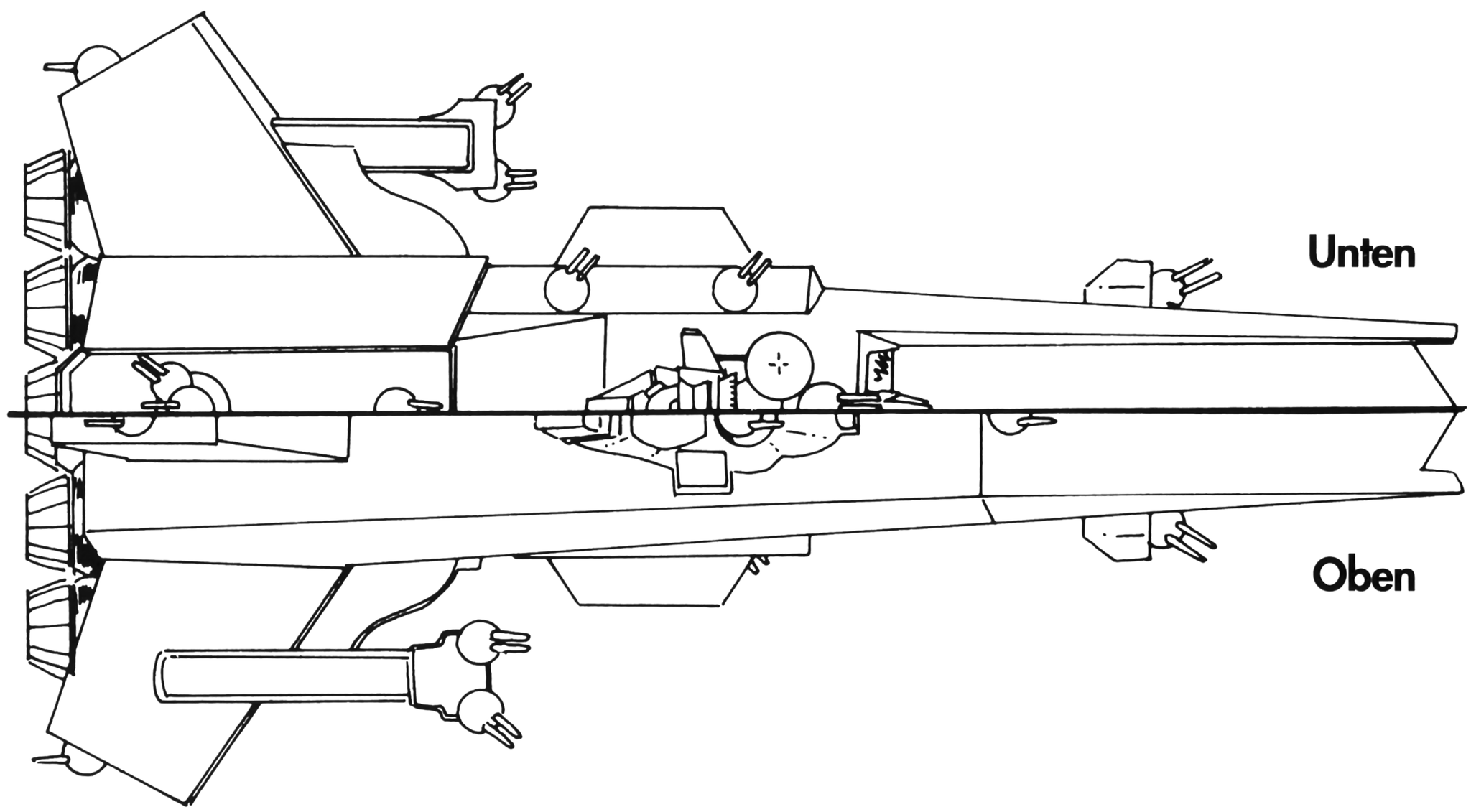


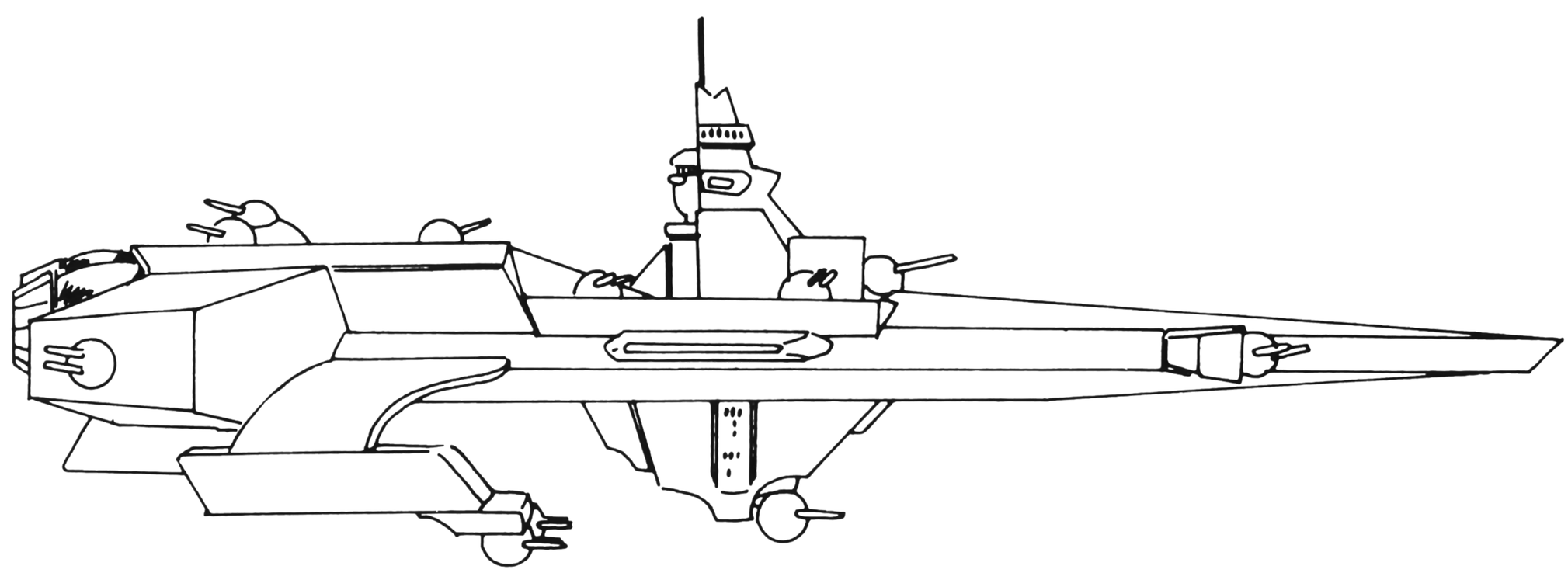


Seitenansicht

Exeter

Class: Destroyer
Length: 360 meters
Mass: 8,000 tonnes
Maximum Velocity: 150 kps
Cruise Velocity: 100 kps
Acceleration: Poor
Maximum Yaw: 2 dps
Maximum Pitch: 2 dps
Maxmum Roll: 2 dps
Ship's Weapons: Classified
Ship's Armor: Fore Shield: 25 cm equivalent; Aft Shield: 25 cm equivalent. Front: 22 cm; Right: 20 cm; Left: 20 cm; Rear: 20 cm.





Seitenansicht

Tiger's Claw

Class: *Bengal* - Strike Carrier

Length: 700 meters **Mass:** 80,000 tonnes

Maximum Velocity: 130 kps **Cruise Velocity:** 100 kps

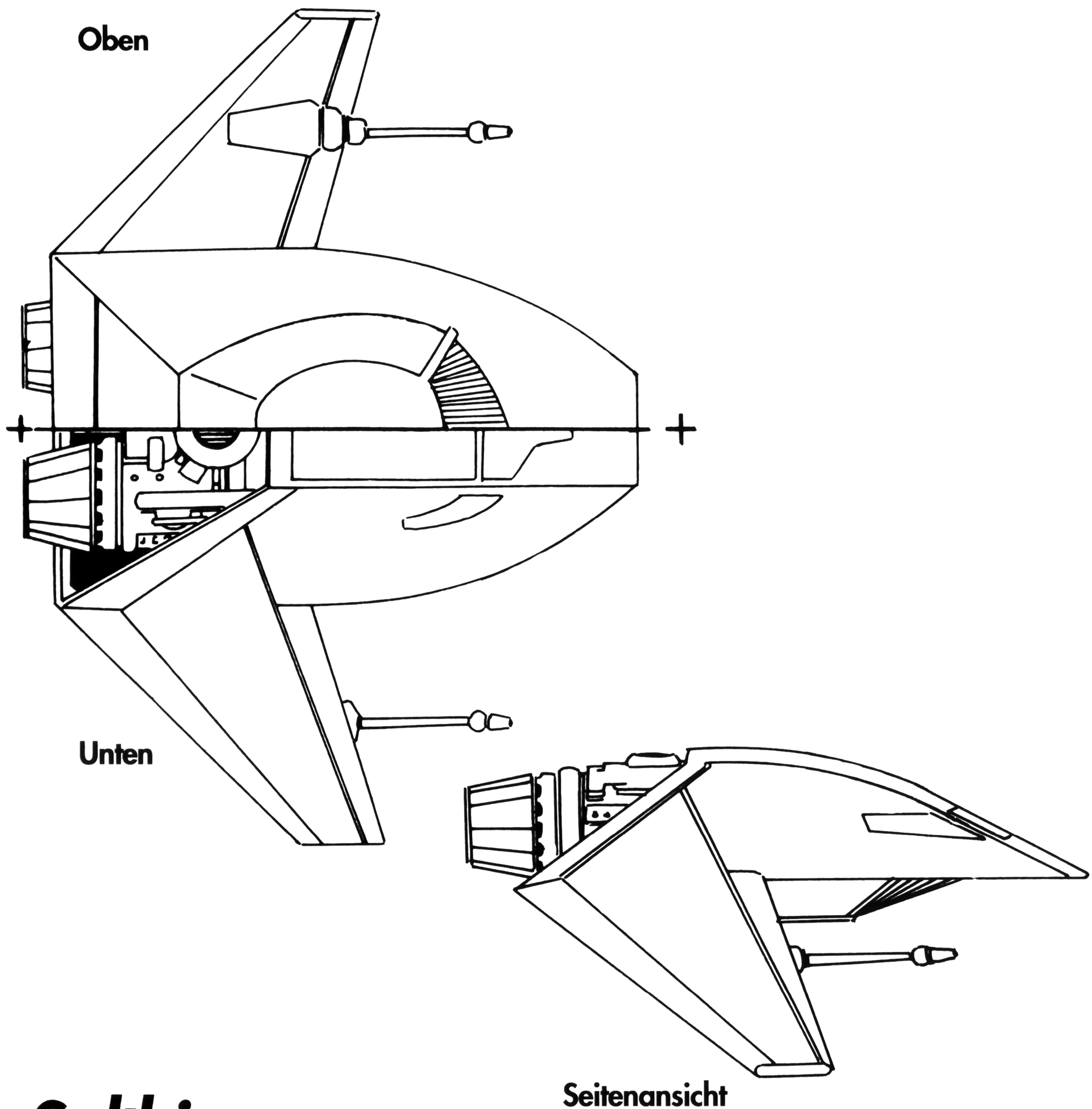
Acceleration: Poor **Maximum Yaw:** 1 dps

Maximum Pitch: 1 dps **Maxmum Roll:** 1 dps

Ship's Weapons: Dual Laser Turrets (8)

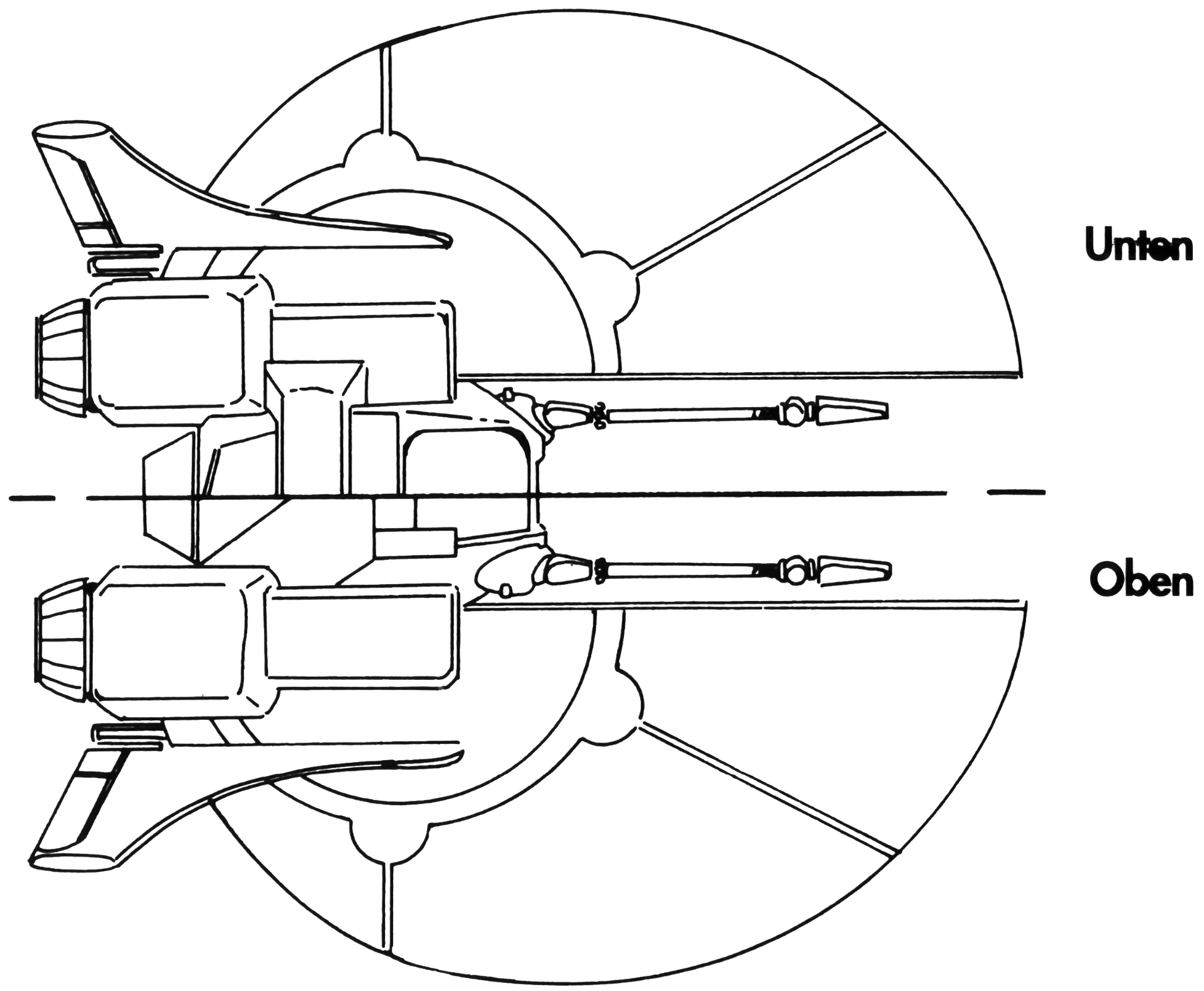
Ship's Armor: Fore Shield: 21 cm equivalent; Aft Shield: 21 cm equivalent. Front: 24 cm; Right: 25 cm; Left: 25 cm; Rear: 20 cm.

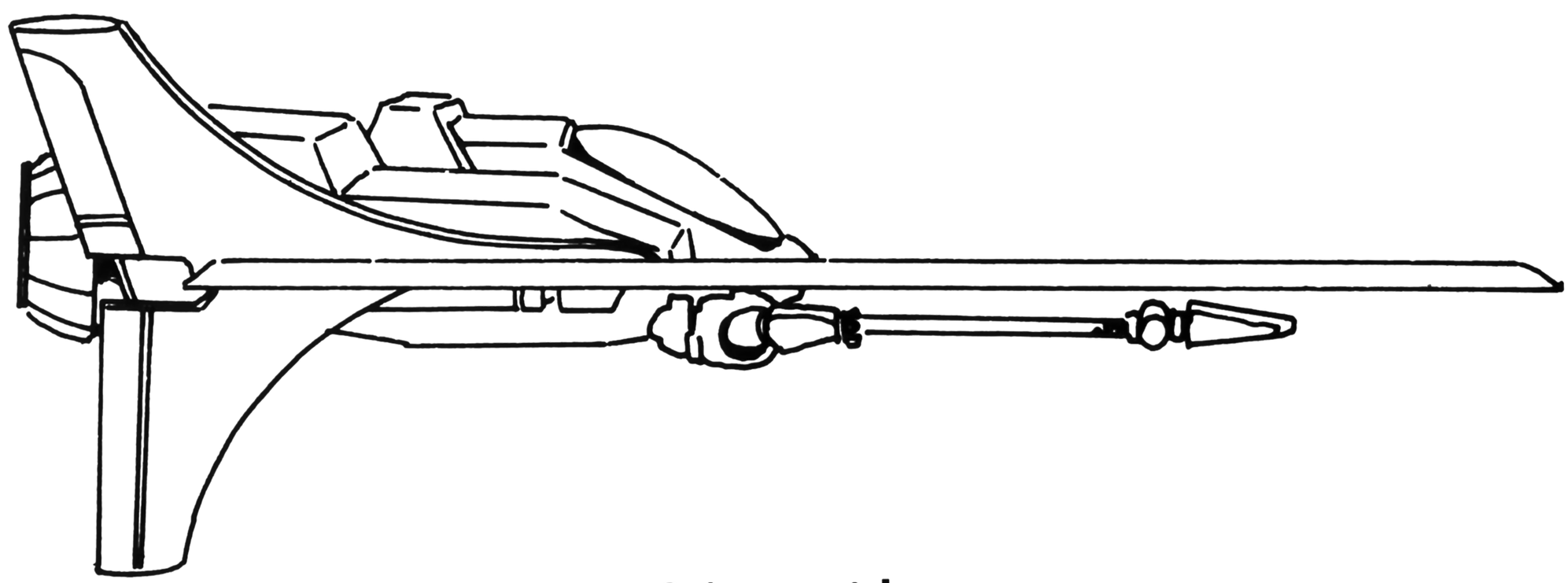
Fighter Complement: 104.



Salthi

Class: Light Fighter
Length: 24 meters
Mass: 12 tonnes
Maximum Velocity: 480 kps
Cruise Velocity: 300 kps
Acceleration: Excellent
Maximum Yaw: 14 dps
Maximum Pitch: 12 dps
Maximum Roll: 12 dps
Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Dumb-Fire Missile.
Ship's Armor: Fore Shield: 3.5 cm equivalent; Aft Shield: 3.5 cm equivalent. Front: 3 cm; Right: 1.5 cm; Left: 1.5 cm; Rear: 2 cm.





Seitenansicht

Dralthi

Class: Medium Fighter

Length: 28 meters

Mass: 14 tonnes

Maximum Velocity: 400 kps

Cruise Velocity: 230 kps

Acceleration: Good

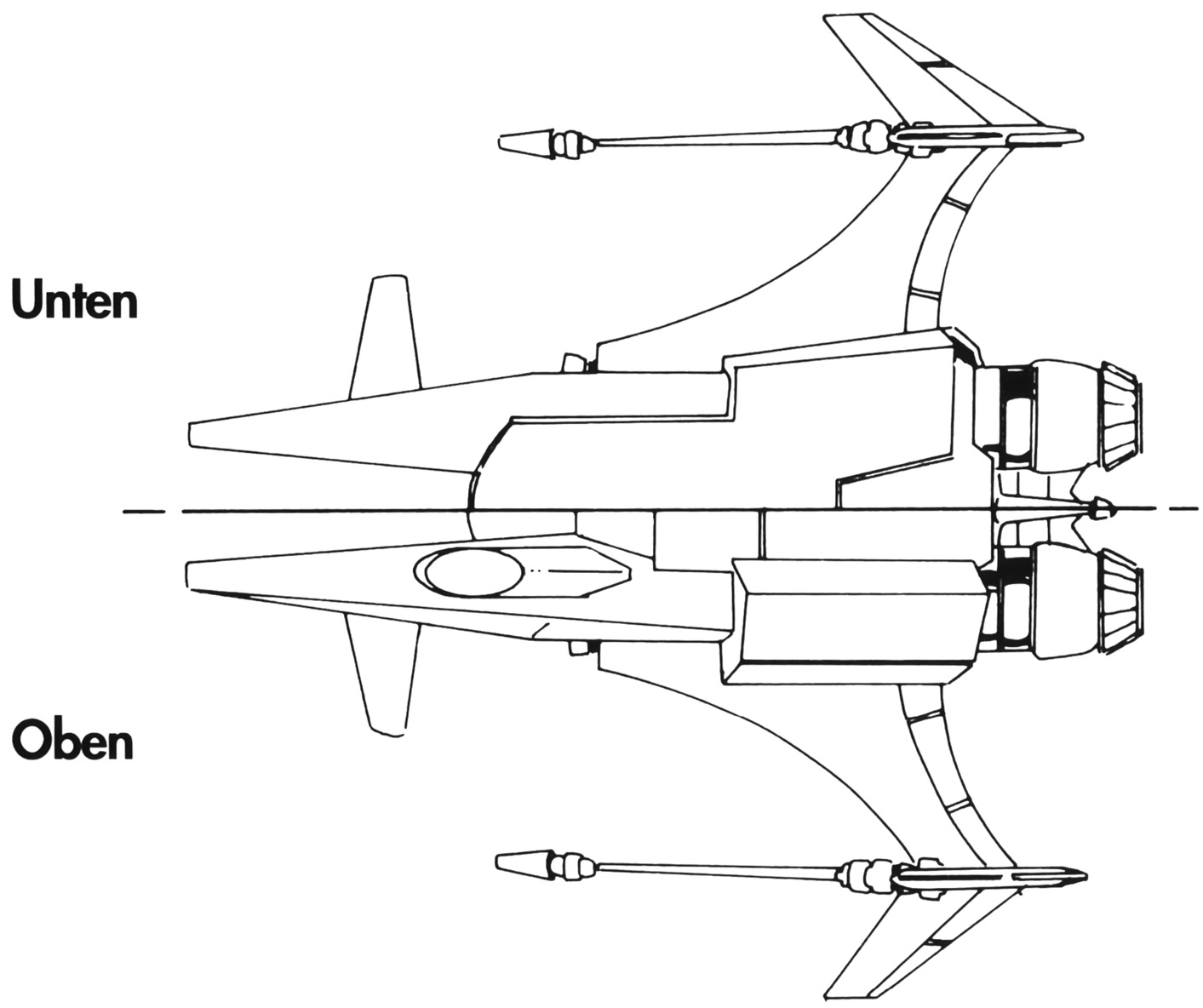
Maximum Yaw: 10 dps

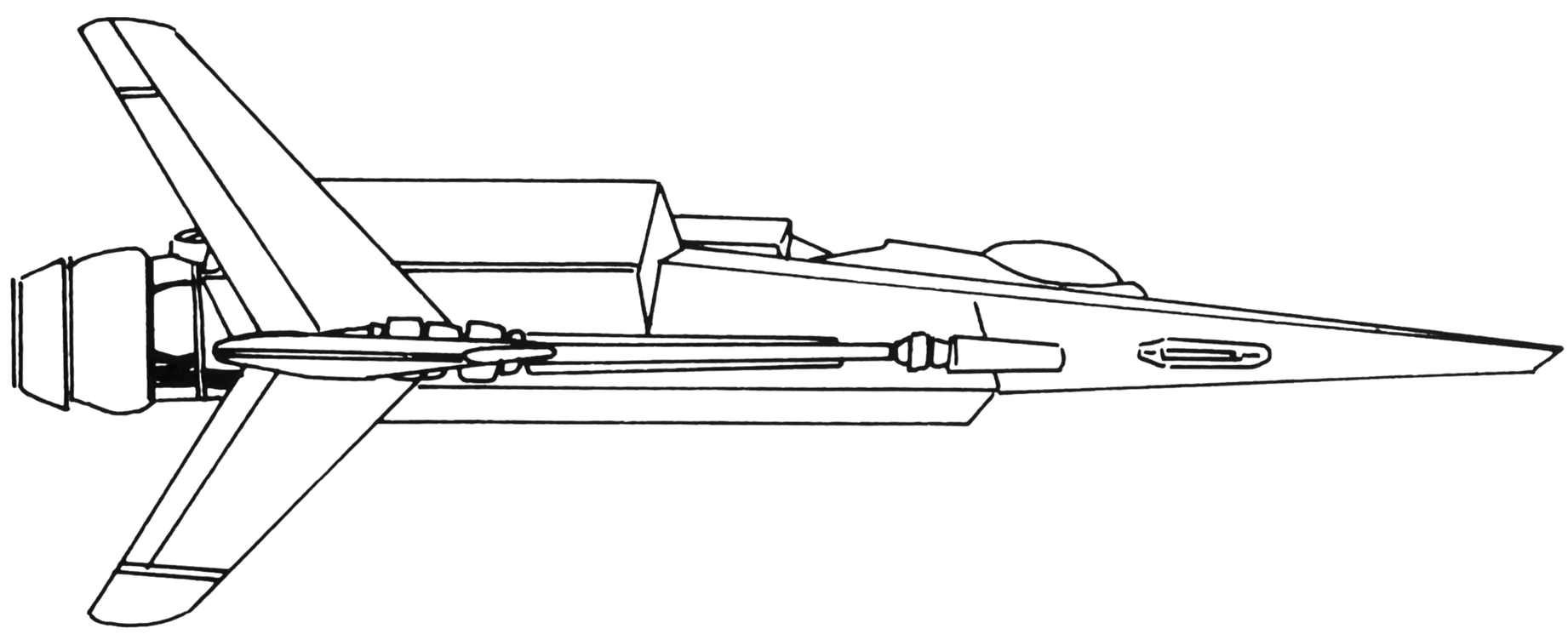
Maximum Pitch: 14 dps

Maxmum Roll: 10 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Porcupine Mines (3), Heat-Seeking Missiles (2).

Ship's Armor: Fore Shield: 5 cm equivalent; Aft Shield: 5 cm equivalent. Front: 4.5 cm; Right: 3 cm; Left: 3 cm; Rear: 3.5 cm.





Seitenansicht

Krant

Class: Medium Fighter

Length: 32 meters

Mass: 16.6 tonnes

Maximum Velocity: 360 kps

Cruise Velocity: 200 kps

Acceleration: Good

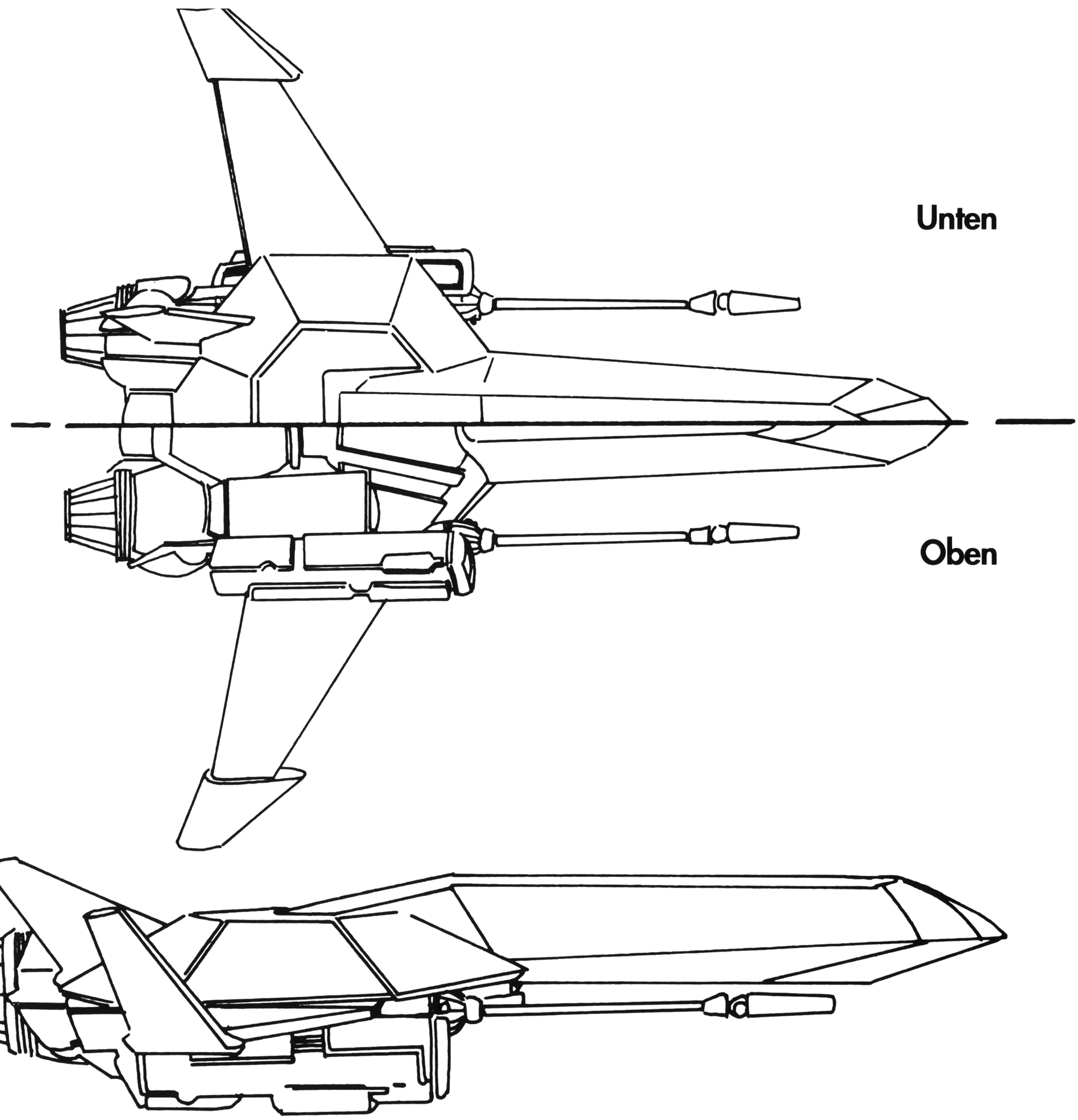
Maximum Yaw: 7 dps

Maximum Pitch: 10 dps

Maxmum Roll: 7 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Friend or Foe Missile, Heat-Seeking Missiles (3).

Ship's Armor: Fore Shield: 8 cm equivalent; Aft Shield: 8 cm equivalent. Front: 9 cm; Right: 8 cm; Left: 8 cm; Rear: 10 cm.



Gratha

Class: Heavy Fighter

Length: 36 meters

Mass: 18 tonnes

Maximum Velocity: 320 kps

Cruise Velocity: 200 kps

Acceleration: Average

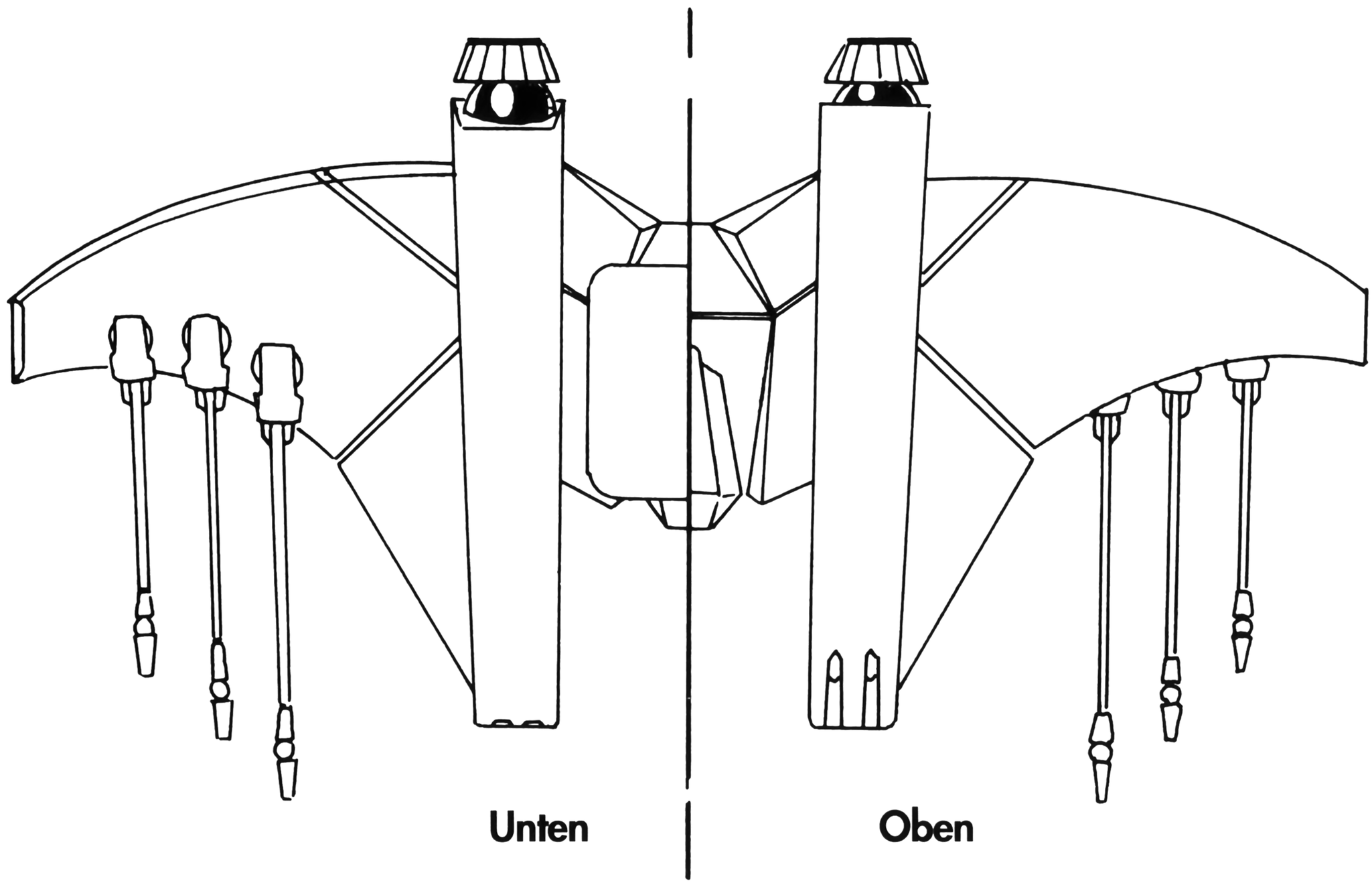
Maximum Yaw: 6 dps

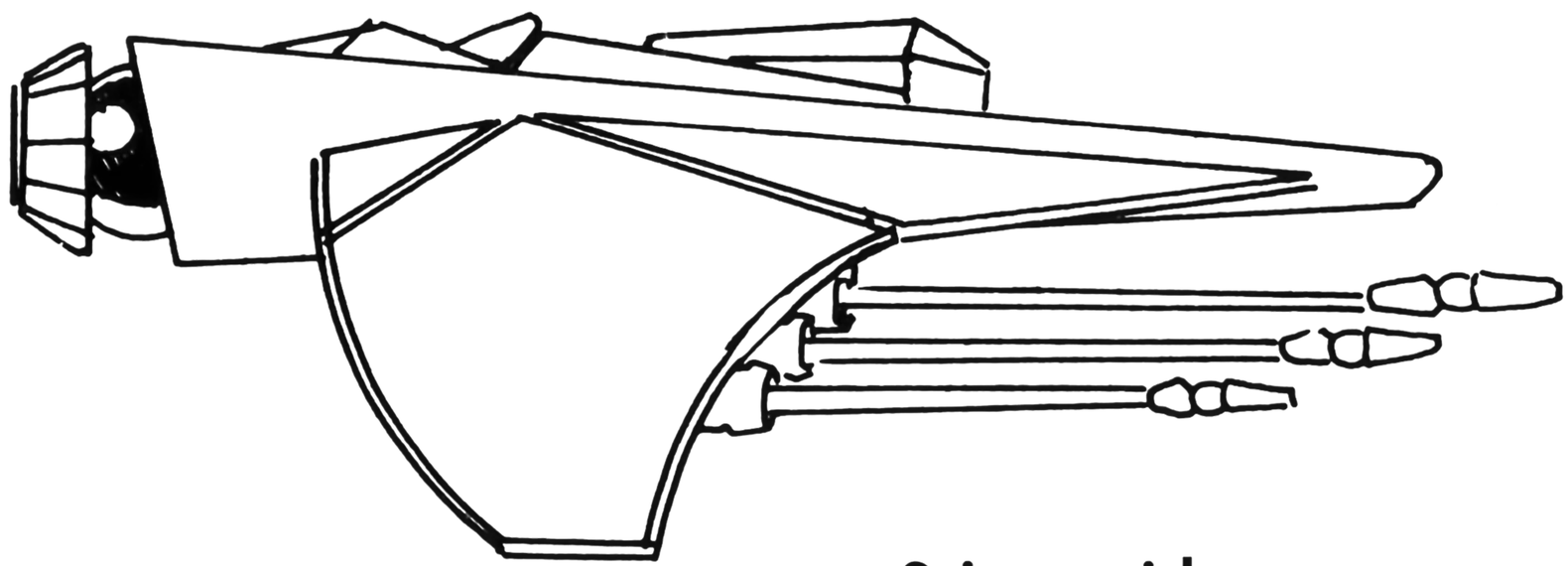
Maximum Pitch: 6 dps

Maxmum Roll: 6 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Mass Driver Cannon (2), Image Recognition Missile, Heat-Seeking Missiles (3), Porcupine Mines (2).

Ship's Armor: Fore Shield: 11 cm equivalent; Aft Shield: 10 cm equivalent. Front: 15 cm; Right: 10 cm; Left: 10 cm; Rear: 14 cm.





Seitenansicht

Jalthi

Class: Heavy Fighter

Length: 32 meters

Mass: 22 tonnes

Maximum Velocity: 280 kps

Cruise Velocity: 200 kps

Acceleration: Average

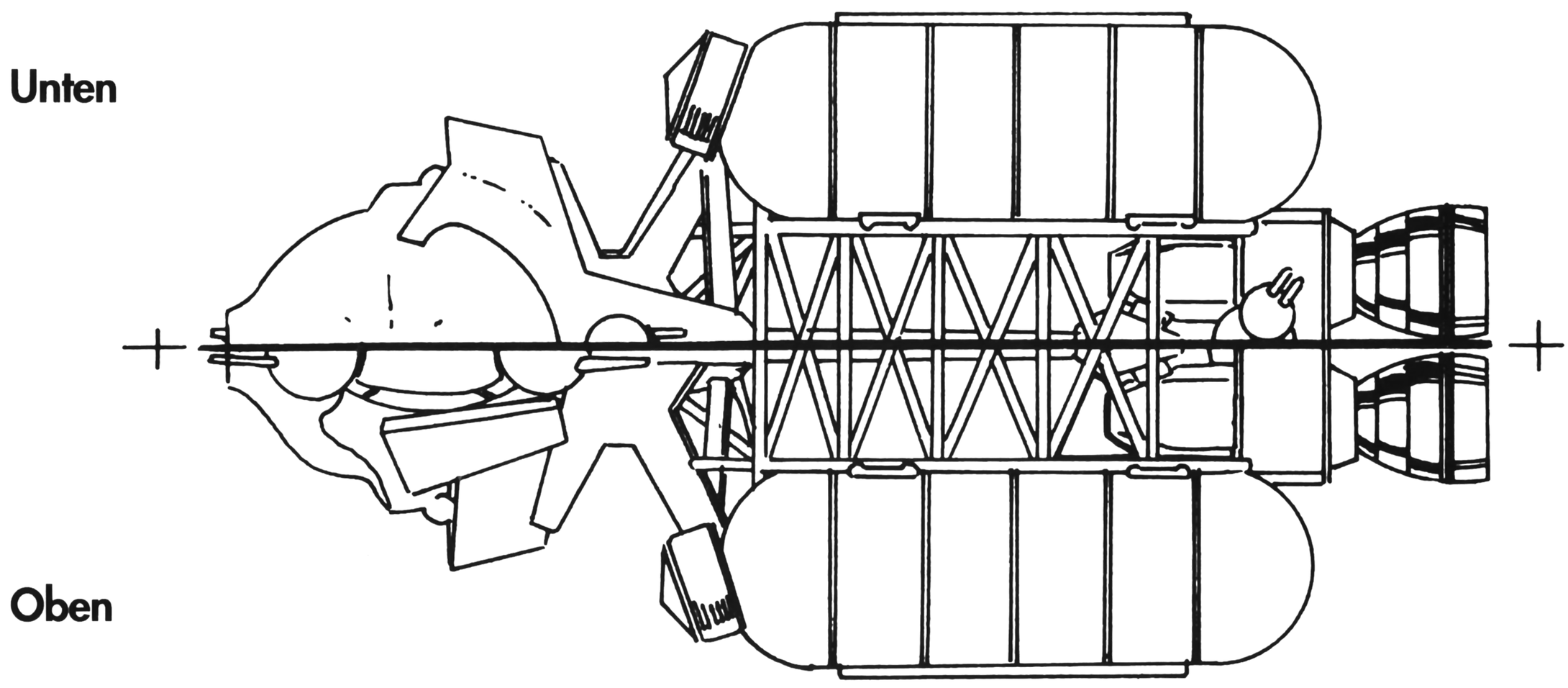
Maximum Yaw: 5 dps

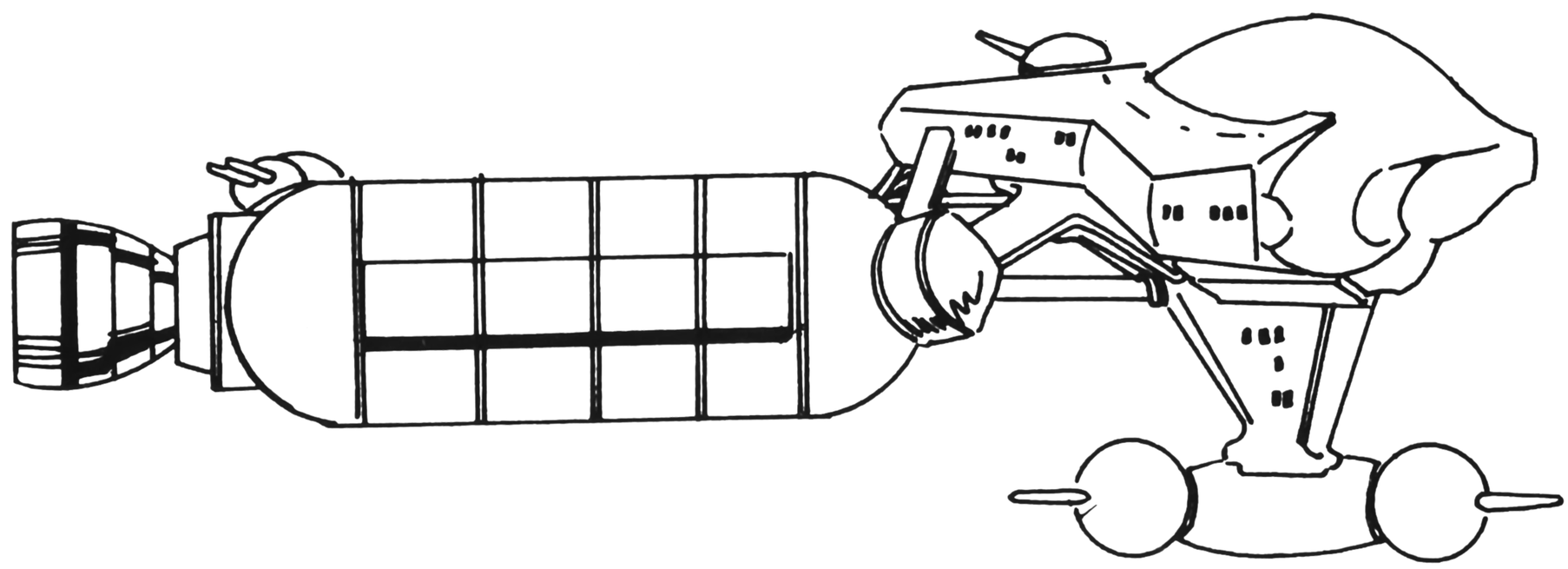
Maximum Pitch: 5 dps

Maximum Roll: 5 dps

Ship's Weapons: Neutron Guns (3), Friend or Foe Missiles (2), Heat-Seeking Missile, Laser Cannon (3).

Ship's Armor: Fore Shield: 16 cm equivalent; Aft Shield: 16 cm equivalent. Front: 20 cm; Right: 17 cm; Left: 17 cm; Rear: 10 cm.





Seitenansicht

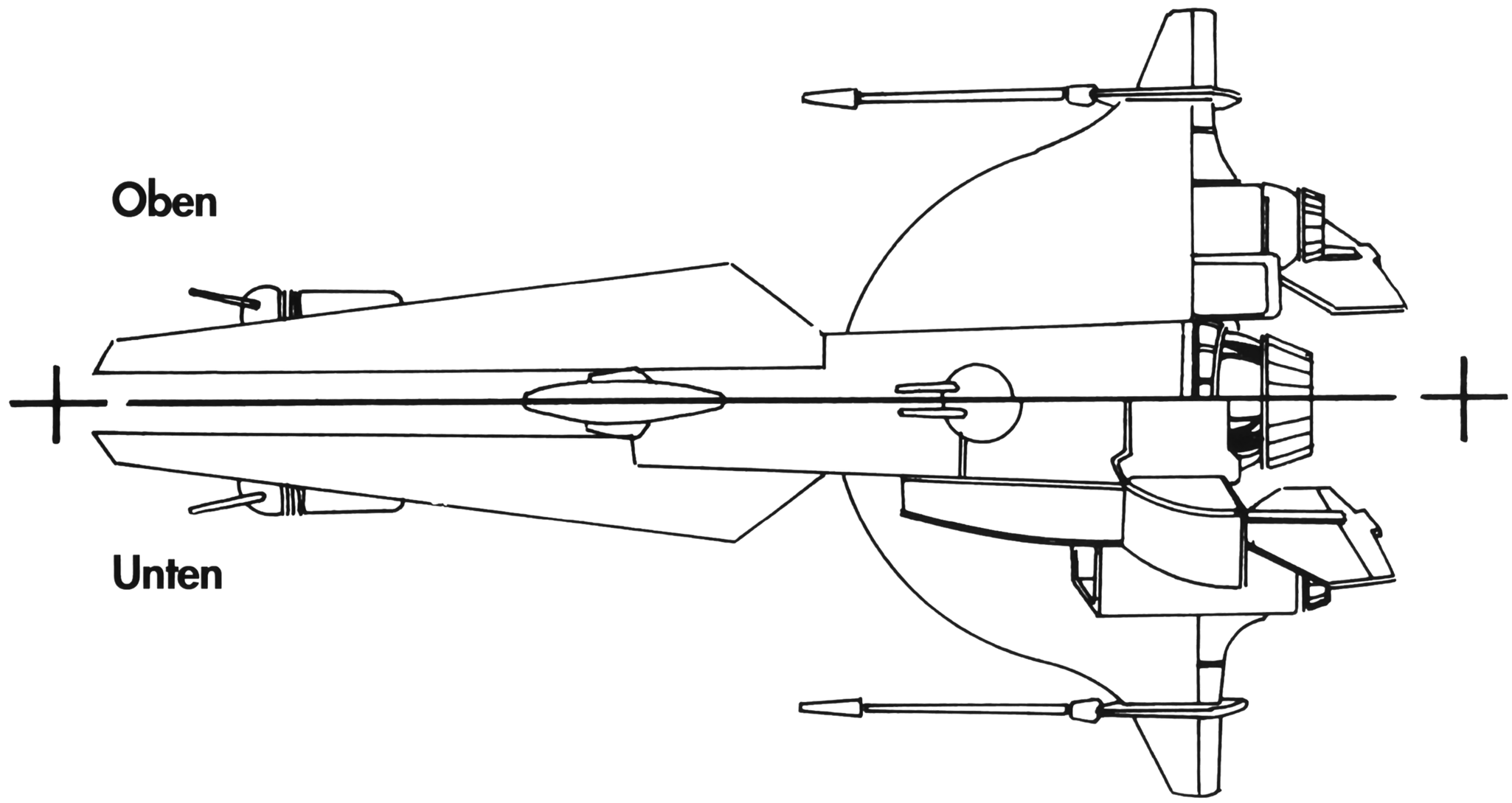
Dorkir

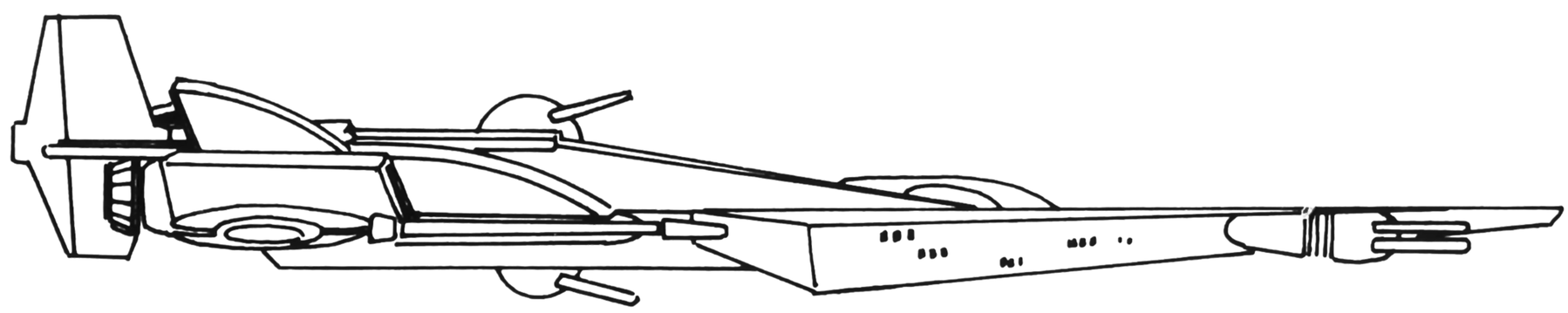
Class: Transport (configurable as either Freighter or Tanker)

Length: 104 meters
Mass: 2,000 tonnes
Maximum Velocity: 150 kps
Cruise Velocity: 100 kps
Acceleration: Bad
Maximum Yaw: 2 dps
Maximum Pitch: 2 dps
Maxmum Roll: 2 dps

Ship's Weapons: Turreted Laser, Porcupine Mines (3).

Ship's Armor: Fore Shield: 17 cm equivalent; Aft Shield: 10 cm equivalent.
Front: 9 cm; Right: 9 cm; Left: 9 cm; Rear: 6 cm.





Seitenansicht

Ralari

Class: Destroyer

Length: 344 meters

Mass: 18,000 tonnes

Maximum Velocity: 150 kps

Cruise Velocity: 100 kps

Acceleration: Poor

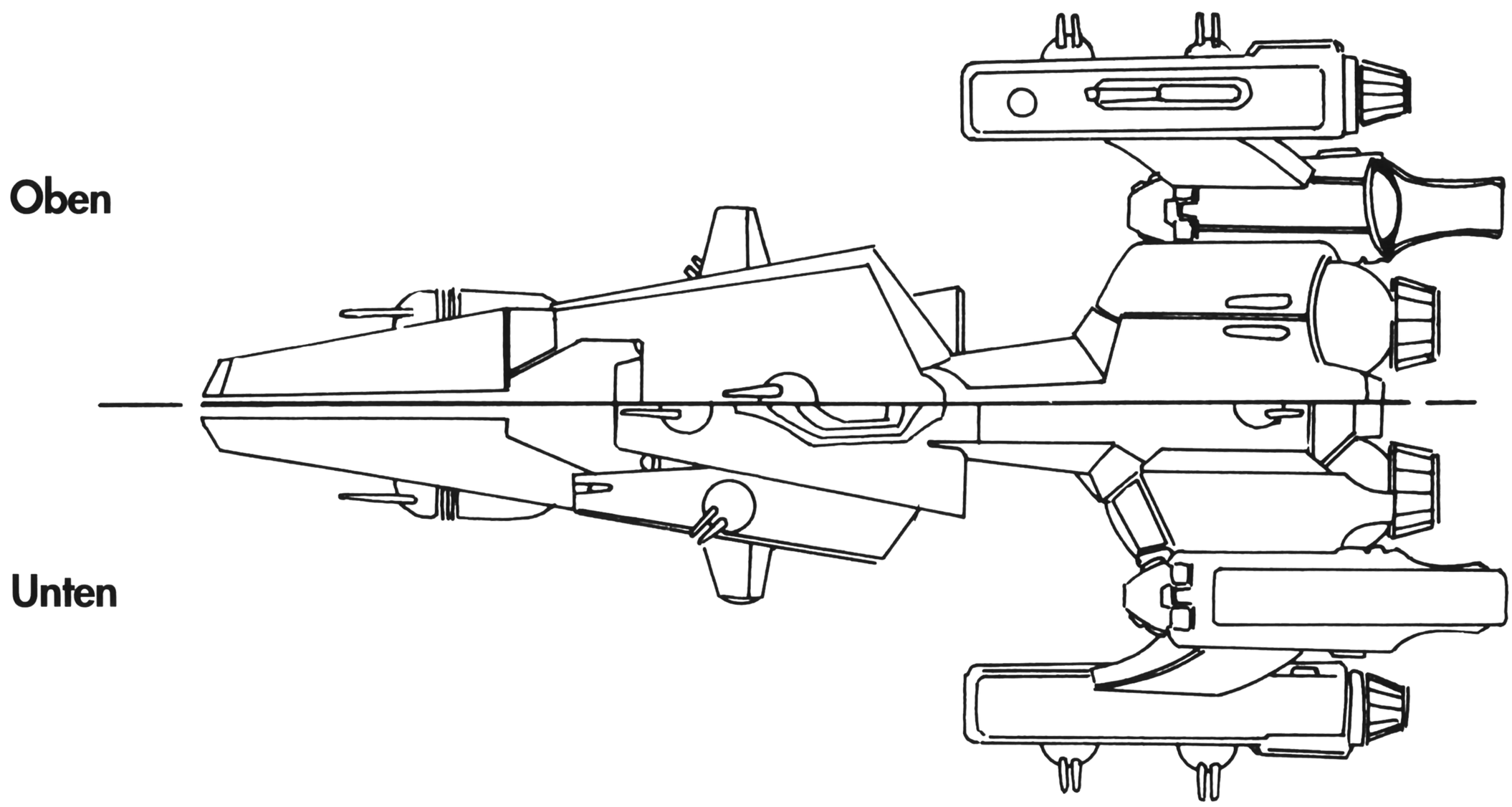
Maximum Yaw: 2 dps

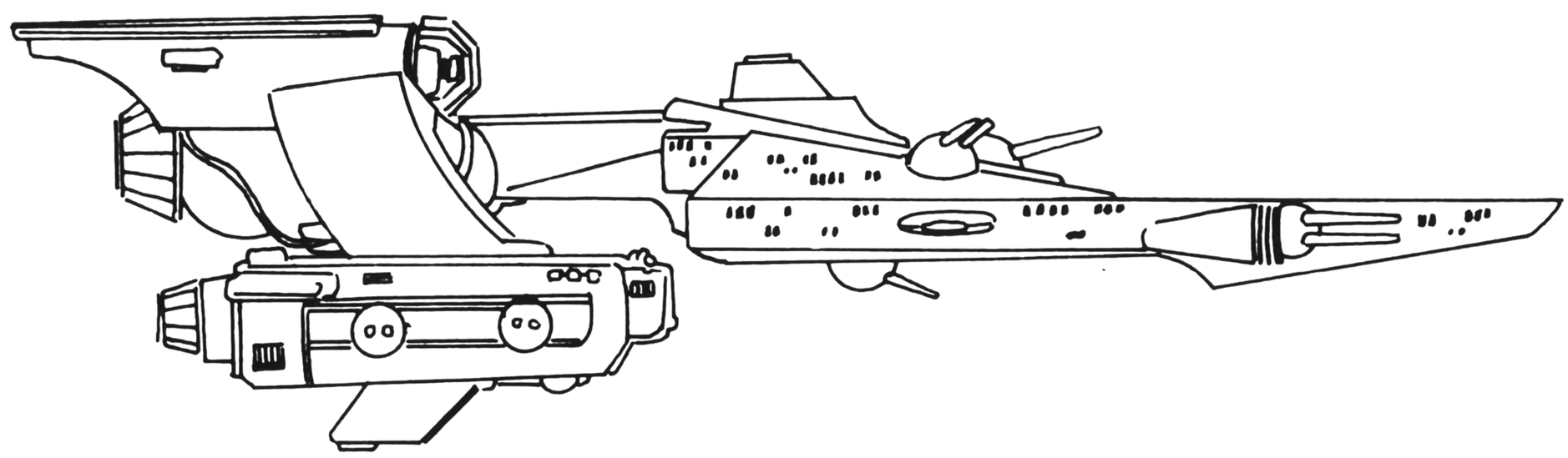
Maximum Pitch: 2 dps

Maxmum Roll: 2 dps

Ship's Weapons: Turreted Lasers (6), Porcupine Mine.

Ship's Armor: Fore Shield: 20 cm equivalent; Aft Shield: 12 cm equivalent. Front: 20 cm; Right: 18 cm; Left: 18 cm; Rear: 9 cm.





Seitenansicht

Fralthi

Class: Cruiser (configurable as Cruiser or Light Carrier)

Length: 500 meters **Mass:** 20,000 tonnes

Maximum Velocity: 180 kps **Cruise Velocity:** 120 kps

Acceleration: Poor **Maximum Yaw:** 2 dps

Maximum Pitch: 2 dps **Maxmum Roll:** 2 dps

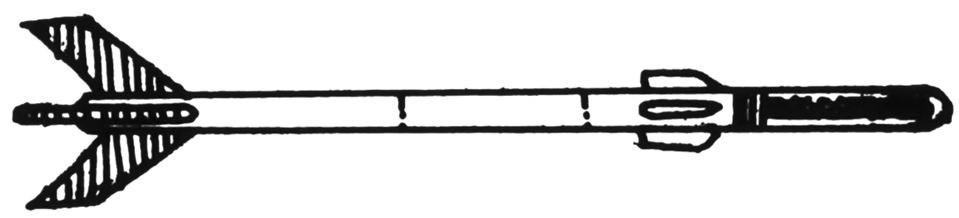
Ship's Weapons: Turreted Lasers (6).

Ship's Armor: Fore Shield: 27 cm equivalent; Aft Shield: 17 cm equivalent. Front: 28 cm; Right: 26 cm; Left: 26 cm; Rear: 14 cm.

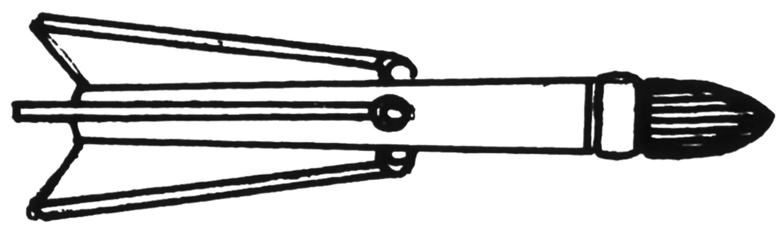
Fighter Complement: 20.

WAFFEN *der terranischen und der kilrathischen Flotte*

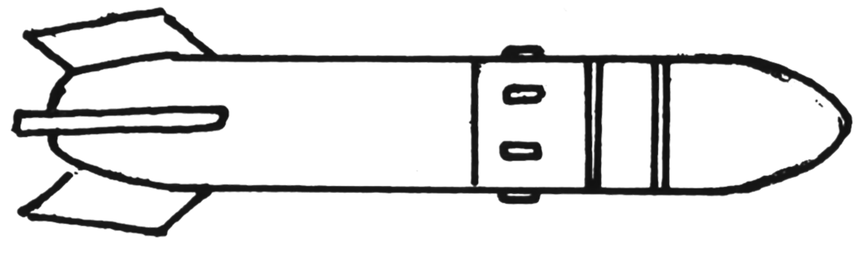
Was Joans für die Schiffe, ist Ivan Borger für Waffensysteme. Der folgende Auszug aus Borgers *Alle Waffensysteme des Sektors* ist ein Crash-Kurs für diejenigen, die neu an der Front sind.



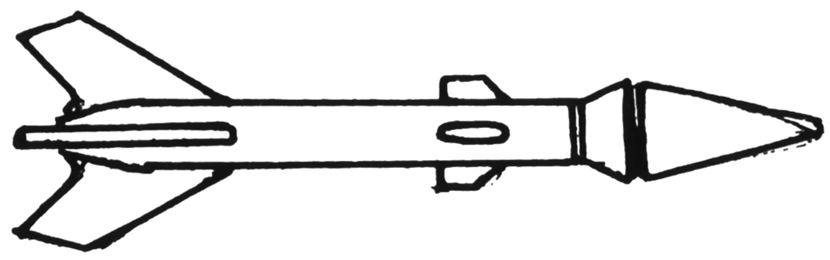
Ungelenkte Waffen – Dies ist eine Zielen-und-Schießen-Waffe. Bloß das Ziel anvisieren und hoffen, daß das Ziel nicht ausweichen kann. Da sie sich nicht lenken läßt, ist diese ungelenkte Waffe am besten bei Piloten aufgehoben, die die Reaktion des Gegners vorausahnen können. Wenn möglich sollte sie für den Einsatz auf kurze Distanz oder gegen langsame Ziele reserviert bleiben.



Lenkwaffe mit Wärmesuchkopf – Die Triebwerke eines modernen Raumschiffs erzeugen viel Wärme, eine Tatsache, die diese Waffengattung ausnutzt. Der Pilot braucht sich nur an den Gegner dranzuhängen, die Zielaufschaltung des Wärmesuchkopfs abzuwarten und abzufeuern. (ACHTUNG: Wenn ein Ziel eine solche Waffe abschüttelt, sucht sie sich die nächste Wärmequelle, vielleicht sogar das Schiff, von dem sie abgefeuert wurde.)



Bilderkennungs-Lenkwaffe – Bevor eine Bilderkennungs-Lenkwaffe abgefeuert wird, muß der Pilot das Ziel einige Sekunden im Visier gehabt haben. Danach erkennt die Rakete den Schiffstyp aus der Pilotenperspektive wieder. Wenn diese Waffe auf ein Ziel fixiert ist, läßt sie nie mehr locker. Sie verfolgt es wie ein Bluthund.



Freund/Feind-Lenkwaffe – Diese Waffe fixiert das nächstgelegene feindliche Schiff. Die Waffe erkennt die Funksignale aller terranischen Schiffe und fliegt schnurstracks zum nächsten Schiff, das kein Signal aussendet. (ACHTUNG: Die Waffe für eigene Schiffe mit beschädigter Funkanlage gefährlich. Selbst das Schiff, von dem sie abgefeuert wurde, ist nicht sicher.)

Laserkanone – Laser haben geringe Wirkung. Aber dennoch kann jeder Pilot mindestens eine Geschichte erzählen, wo ihm die große Reichweite der Laserkanone erlaubte, den ersten Schuß abzufeuern. Das Zerstörungspotentials von Laserkanonen ist zwar gering, aber sie sind zuverlässig, vielseitig und effektiv – sie sind wahrscheinlich für mehr Abschüsse verantwortlich als alle anderen Waffen.

Neutronenkanonen – Neutronenkanonen können verheerenden Schaden anrichten, aber nur auf kurze Distanz. Keine andere Projektilwaffe bietet ein vergleichbares Zerstörungspotential. Nachteilig ist, daß die Kanonen sehr schnell heiß werden und erschreckend viel Energie verbrauchen. Außerdem verleitet die geringe Reichweite der Neutronenkanone unerfahrene oder tollkühne Piloten immer wieder zu einem Nahkampf, dem sie nicht gewachsen sind. Einige dieser Piloten sind nie wieder gesehen worden.

Massenkanone – Die verbreitetste Jägerwaffe – mittlere Reichweite, mittlerer Schaden, nichts aufregendes. Diese Kanone ist zuverlässig und zielgenau. Wärmeentwicklung und Energieverbrauch sind sehr gering. Obwohl in machen Situationen Laser- und Neutronenkanonen effektiver sind, war der Einsatz dieser Waffe noch nie völlig verkehrt.

Stachelschwein-Mine – Diese tödlichen Geräte verfügen über begrenzte Zielfähigkeiten und eingebaute Bewegungssensoren. Zur Detonation ist kein Kontakt erforderlich. Wenn Sie verfolgt werden, einfach die Heckluke öffnen und ein Stachelschwein abladen. Der Gegner verdrückt sich auf der Stelle, oder er stirbt … Sollten Sie einmal den Weg eines Stachelschweins kreuzen, machen Sie sich auf und davon!

Flak-Kanonen – Jäger stellen die wichtigste Verteidigung eines Trägerschiffs dar, aber die größten der terranischen und der kilrathischen Flotte verfügen über eigene schwere Flakgeschütze, mit denen sie so manches Raumschiff abschießen können.

Lasertürme – Auf allen terranischen und kilrathischen Zerstörern, Kreuzern, Kanonenschiffen, Trägern und Basen gibt es schwere Lasertürme, die mit hochmodernen Zielanlagen gekoppelt sind. Nur die flinkesten Schiffe haben bei schwerem Beschuß aus dieser schrecklichen Waffe eine Überlebenschance.

Pilotenportraits

Die unbändige Kraft

Oberleutnant Tanaka Mariko hat den Spitznamen *Spirit* (Mut) – eine ungefähre Übersetzung von *Kami,* dem Namen, den ihr der japanische Fluglehrer bei ihrer ersten Flugstunde gegeben hat. Im Cockpit zeichnet sich Spirit durch ihren irreführenden, defensiven Flugstil aus, durch ihre Fähigkeit, Beschuß vorauszuahnen und auszuweichen, sowie durch ihre Angewohnheit, ihre Waffen erst dann einzusetzen, wenn sie so nahe wie möglich am gegnerischen Ziel dran ist.

Sie stammt aus Sapporo auf der japanischen Insel Hokkaido. Tanaka ist Militärpilotin in der dritten Generation. Ihr Vater, Major Tanaka Shun (noch vielen als *Go–Devil* in angenehmer Erinnerung), kam vor zwanzig Jahren beim brutalen McAuliffe–Überfall von '34 ums Leben.

Das 24jährige Fliegeras erklärt: "Ich bin den Streitkräften nicht aus Rachegelüsten beigetreten. Ich träume nicht davon, persönlich den Mörder meines Vaters abzuschießen. Es hat vielmehr etwas mit Tradition und Pflichterfüllung zu tun. Die Tradition bezieht sich auf meine Familie und die Pflichterfüllung auf die Erde. Ich werde oft gefragt ob ich mich als modernen *Samurai* betrachte. Die Antwort lautet nein. Ich bin eine Militärpilotin und kein Feudaldiener. Aber es spricht nichts dagegen, wenn heutzutage ein Pilot, ob Japaner oder nicht, sich an die besten Elemente des Kriegerkodex der Vergangenheit hält: Den Kodex der Samurai oder der fahrenden Ritter, irgendeinen Kodex, in dem Ehre und Pflichterfüllung im Mittelpunkt stehen."

Eine lockere Kanone an Deck

Hauptmann Ian St. John, oder *Hunter* (Jäger), wie ihn die Mannschaft nennt, ist einer der besten Piloten der Truppe. In den Jahren auf *Tiger's Claw* hat er es auf eine beeindruckende Zahl an Abschüssen gebracht. Er ist für einen sehr unorthodoxen und unvorhersehbaren Flugstil bekannt, mit dem er seine Gegner immer wieder erfolgreich in Verwirrung bringt.

Dem 27jährigen aus Brisbane (Australien) wird ein zuweilen etwas zu stark ausgeprägter Unabhängigkeitsdrang nachgesagt, mit lascher Auslegung der Vorschriften. "Das kann schon stimmen", sagt er, "aber ich würde niemals meinen Rottenführer im Stich lassen. Meiner Meinung dienen Schiffe, Waffen, Training und Vorschriften, einfach der ganze [Kraftausdruck gestrichen] hier dem einzigen Zweck, das wir das Allerletzte herauskitzeln, und möglichst sogar etwas mehr, wenn wir unseren Job gut machen wollen. Wohlgemerkt, ich habe 'das Allerletzte herauskitzeln' gesagt und nicht 'kaputtkriegen'. Der Unterschied mag gering erscheinen, aber in der Regel ist es der Unterschied, der zwischen dem Wegblasen einer Plüschkugel und dem Aufsaugen von Vakuum liegt."

Führerpersönlichkeit

Major Chen Kien ist der Mannschaft unter dem Namen *Bossman* ein Begriff. Doch das war nicht immer so. "Als ich noch jung – äh, jünger war, nannte man mich *Ripper* (Aufreißer), meine alten Freunde nennen mich noch immer so. Ich strapazierte genau wie Hunter alles bis an die Belastungsgrenze. Aber ich war dabei wohl etwas zu gut, vielleicht hatte ich aber auch nur Glück. Immer wieder kamen neue Frischlinge an Bord, die mich als Führer akzeptierten ... und in die Hölle geschossen wurden. Als ich anfing, junge Piloten zu beerdigen, die einfach nur mich kopiert hatten, faßte ich den Entschluß, künftig ein Vorbild dafür zu sein, wie man nicht pulverisiert wird. Es ist eine Art Teufelskreis: man will ein Vorbild sein und junge Piloten bitten einen um Rat. Damals kam zum ersten Mal der Spitzname Bossman auf. Ich bedauere meinen Wandel nicht ... aber manchmal sehne ich mich nach den alten Tagen."

Der 39jährige Diplom–Ingenieur aus Kaohsiung (Taiwan) hat auf der Netzwerk–Universität der Konföderation studiert. Er ist mit der Ergonomie-Ingenieurin Chen Mingxing verheiratet und ist seit letztem März stolzer Vater eines Mädchens.

As der Asse

Major Michael Casey wird von der Mannschaft *Iceman* (Eisblock) genannt. In seiner Zeit auf der *Tiger´s Claw* hat er es auf mehr bestätigte Abschüsse gebracht als andere Piloten in ihrer gesamten Laufbahn. Im Cockpit bleibt er auch unter Beschuß völlig gelassen. Er verfügt über eine makellose Flugtechnik und eine tödliche Zielgenauigkeit mit den Bordwaffen, eine Kombination, die ihn zum Schrecken aller Kilrathis macht.

Angel, die oft mit Ihm als Rottenführer fliegt, beschreibt ihre Erfahrung mit ihm so: "Du mußt lernen, Iceman zu hören. Während eines großen Gefechts schreien alle Piloten in die Funkanlage, oder man hört zumindest ihre Erregung – Iceman *hingegen* flüstert. Man muß sich sehr anstrengen, um ihn verstehen zu können. Er gibt immer nur ganz knappe Anweisungen: 'Geradeaus', 'Nach rechts rollen', 'Ziel in Sicht', 'Mission erfüllt', 'Zurück nach Hause'. Und dazu muß man sagen: im Cockpit redet er zehnmal so viel wie auf dem Schiff."

Iceman ist 31 Jahre alt und stammt aus Vancouver (Kanada).

Regeln über alles

"Draufgänger, 'Rebellen', oder wie sich diese Besserwisser auch immer bezeichnen mögen, kann ich nicht ertragen," sagt Hauptmann Jeanette Devereaux, die den Spitznamen *Angel* (Engel) hat. "Seit 1914 werden Flugzeuge in Kriegen eingesetzt. Die menschliche Rasse blickt auf fast acht Jahrhunderte Kampfflugerfahrung zurück, und wir hatten fast acht Jahrhunderte Zeit, die Flugregeln zu definieren, zu überarbeiten und zu perfektionieren. Diese Regeln sollen dazu dienen, uns und die Geführten am Leben zu erhalten und Kriege zu gewinnen, *n´est–ce pas*?

"Aber jede Klasse, die aus der Akademie zu uns kommt, ist voll von diesen talentierten Piloten, die glauben, weil sie neue und interessante Sachen mit ihren Maschinen machen können, wären sie schlauer als Generationen von Militärstrategen in acht Jahrhunderten ... weshalb die Regeln für sie natürlich nicht gelten. Aber sie halten schnell die Klappe, wenn sie die ersten ihrer Klassenkameraden Raketen fressen sehen ... und genau an diesem Punkt schließen sie sich der menschlichen Rasse an und tragen wirklich zum Erfolg des Krieges bei."

Devereaux ist 28 Jahre alt und stammt aus Brüssel (Belgien). Ihre Zielsicherheit ist berühmt: überall in den Aufzeichnungen der *Tiger´s Claw* trifft man auf ihre Erfolge mit den Bordwaffen.

Der Neue

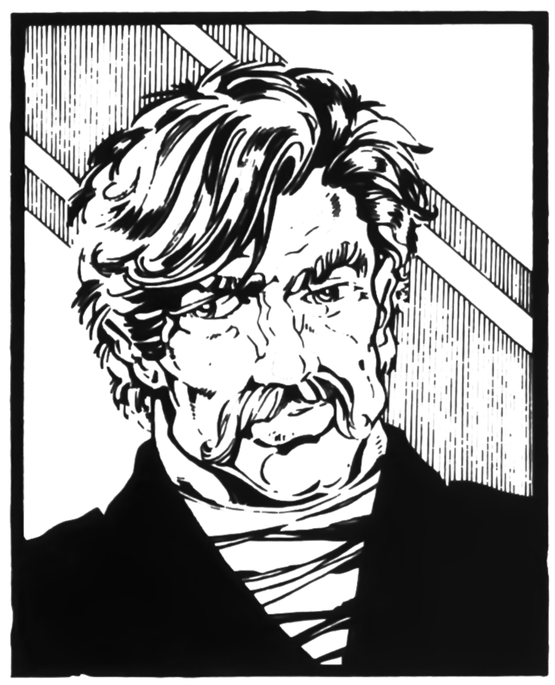
Der frisch von der Akademie eingetroffene Leutnant Todd Marshall ist in seiner Klasse als *Maniac* (Irrer) bekannt.

Der 23jährige Marshall versucht alles, seinem Spitznamen gerecht zu werden. "Ich kann keinen Kilrathi beeindrucken, indem ich mit dem Joystick in der einen Hand und dem Regelbuch in der anderen durch den Weltraum zockele," sagt er. "Sie kennen unsere Vorschriften genau. Sie kennen das Buch, sie wissen, wie wir gewisse Dinge machen. Wenn wir sie fertig machen wollen, müssen wir bei Regeln, Taktik und Flugstil flexibler sein. Wir müssen besser fliegen als sie, und besser kämpfen ... wir müssen es einfach stärker wollen. Ich jedenfalls will es."

"Ich bin ein Proxie – Heimatwelt Leto, Proxima Centauri IV. Zu Beginn der Kolonisation haute jeder mit etwas Grips oder Talent von der Erde ab. Die meisten kamen nach Leto. Deshalb schneiden Proxies im Vergleich mit Terranern immer besser ab."

Trotz seiner kreativen Auslegung der Geschichte der Kolonisierung und vergleichbarem Rang auf der Akademie war Marshall einer der besten Absolventen des Jahrgangs '54. Er scheint eine echte Bereicherung des Pilotenstamms der TCS *Tiger´s Claw* zu sein.

Ein Profi durch und durch



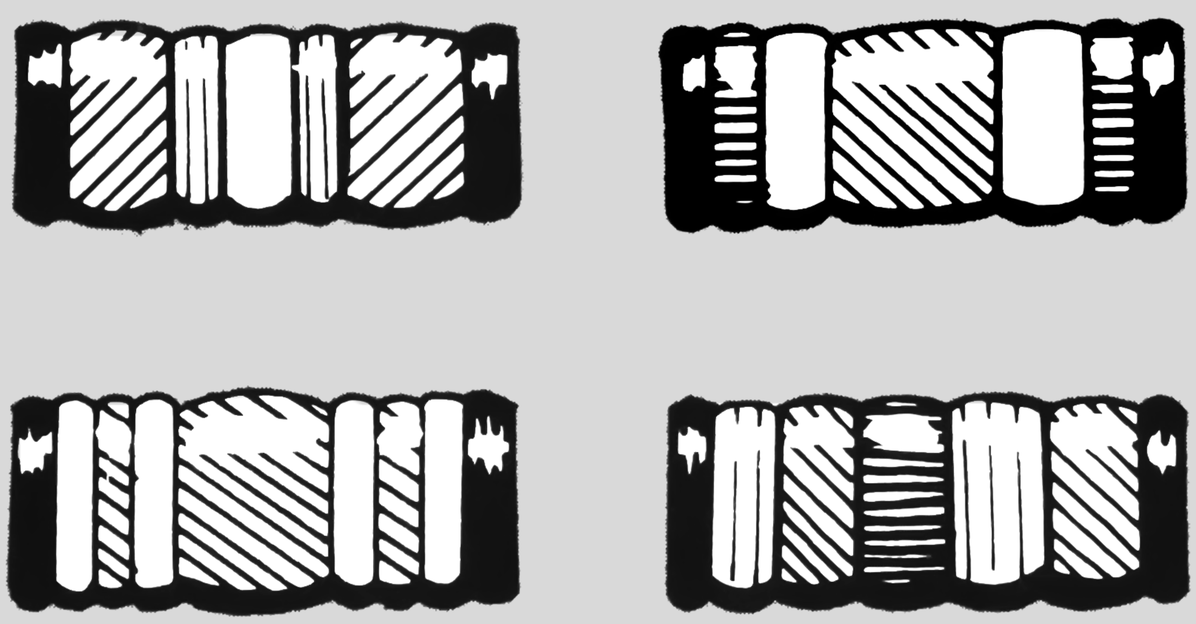
"Die weibliche Absolventen der Akademie sind offenbar der Meinung, ich wäre schon alt auf die Welt gekommen", sagt Major James Taggart, der Mannschaft unter dem Spitznamen *Paladin* bekannt. "Aber als ich kurz nach der Entdeckung des kilrathischen Reiches den Streitkräften beigetreten bin war ich noch fast ein Kind. Ich las ständig Geschichten von fahrenden Rittern, *die Sagen von Artus und von Roland.* Als ich schließlich zum ersten Mal auf Kilrathis stieß, wollte ich eine Lanze nehmen, ins Cockpit springen und den Lauf der Geschichte ändern. Natürlich", ergänzt er, "ist es mir gelungen."

Der 45jährige Taggart stammt aus Ares, der selbstversorgenden Raumstation, die in fester Umlaufbahn um die Venus stationiert ist. Seine Eltern waren Landbildungsingenieure aus Wick (Schottland).

Taggart ist zwar ein sehr guter Rottenführer, aber noch stärker gerühmt werden seine Fähigkeiten als Geführter. Ihm eilt der Ruf voraus, er sei in dieser Position beinahe eine Lebensversicherung. Durchschnittlich dreimal pro Jahr klettern ein paar Spaßvögel auf seine Maschine und ersetzen den Namen "Paladin" am Cockpit durch "Mother Hen" (Glucke).

"Genieße es solange du kannst," sagt er grinsend. "Gefechtsflug ist ein Sport für junge Männer, und mir will es nicht mehr recht gelingen, die Ärzte zu überzeugen, daß ich erst 25 bin. Es wird nicht mehr lange dauern und ich bin der Pilot eines Schreibtischs ... vorausgesetzt ich finde einen mit Nachbrennern und intelligenten Raketen."

Raumjäger-Qualifizierungsspangen



Wer aus der Ferne einen Rapier nicht von einem Raptor unterscheiden kann, kann bestimmt auch nicht die entsprechenden Qualifizierungsspangen auseinanderhalten. Versuchen Sie mal Ihr Glück mit den oben abgebildeten Raumjäger-Qualifizierungsspangen. Man bekommt sie nach dem ersten erfolgreichen Abschluß einer Mission in der Raumjägerklasse verliehen. Im Uhrzeigersinn von links oben:

Hornet • *Scimitar* • *Raptor* • *Rapier*

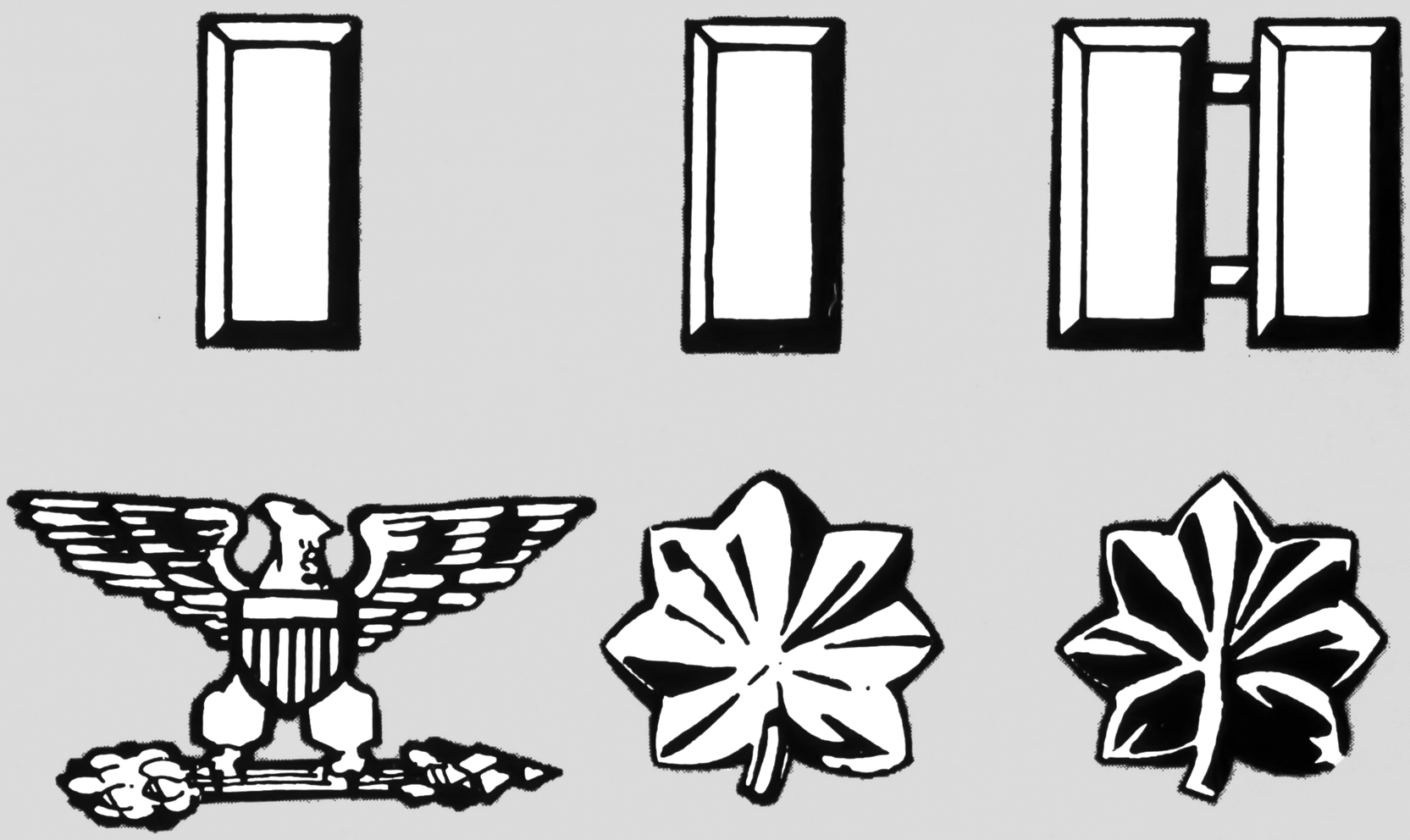
Verläßlich unter Beschuß

Hauptmann Joseph Khumalo, auch bekannt als *Knight* (Ritter), gesteht ein, daß die Archive nicht gerade gespickt sind mit seinen persönlichen Erfolgen als Pilot. "Ich bin kein Cockpit–Genie wie Hunter und auch kein Scharfschütze wie Angel. Ich bin ein Durchschnittsmensch. Ich bin Pilot. Das ist mein Beruf."

Dennoch atmen Rottenführer vernehmlich auf, wenn ihnen Khumalo zugewiesen wird. Knight steht im Ruf, im Gefecht absolut zuverlässig zu sein. "Meinen Spitznamen habe ich während des Enyo–Konflikts erhalten. Die Kilrathis vielen wie ein Heuschreckenschwarm über uns her. Ich war als Leutnant Geführter von Hauptmann Maria 'la Doña' Alvarez als Rottenführer. Wir waren ganz dicht am Deck dieses Transporters und beschossen ihn. Dann flogen wir eine scharfe Kurve vom Heck zum Bauch des Transporters, durch einen gegnerischen Schwarm hindurch, der in die andere Richtung flog. Jegliches Defensivmanöver hätte mich in dieser Situation von la Doña abgeschnitten, also feuerte ich so schnell es ging, und erwischte ein paar Jäger, die sich meine Rottenführerin vorknöpfen wollten. La Doña sagte mit herrlichem Akzent: "Oh, es ist mein Weißer Ritter," und der Name war geboren."

"Aber ehrlich gesagt fühle ich mich nicht als fahrender Ritter. Ich bin Soldat. Wir können nicht alle Genies sein ... aber ich gebe alles was ich habe." Khumalo ist 36 Jahre alt und stammt aus Kroonstad (Südafrika).

Rangabzeichen



Wenn Sie einen Major nicht auf Anhieb von einem Leutnant unterscheiden können, werden Sie früher oder später eine unerfreuliche Konversation mit einem vorgesetzten Offizier erleben. Lernen Sie also die Rangabzeichen so gut, daß Sie sie sogar auf 50 Schritt Entfernung aus dem Augenwinkel erkennen können. Es handelt sich im Uhrzeigersinn von links oben um:

Leutnant • Oberleutnant • Hauptmann • Major • Oberstleutnant • Oberst

Fieser Gegner

Der bekannteste kilrathische Flieger ist Bhurak, genannt Bhurak Starkiller. Er gilt als der derzeit beste Pilot der Kilrathis in diesem Sektor. Er fliegt einen leichten Jäger der *Salthi*–Klasse.

Stärken: Bhurak ist ein ausgezeichneter Pilot und Schütze. Er hat optimale Reflexe. Sein Flugstil ist beinahe makellos.

Schwächen: Psychologische Gutachten haben ergeben, daß Bhurak offenbar süchtig nach Geschwindigkeit, Aufregung und Wettkampf ist. Obwohl er ein mutiger Pilot ist, hat er durchaus einen ausgeprägten Überlebensdrang: eine Überzahl an Gegnern oder eine unerwartete Wendung des Blattes zugunsten des Gegners kann dazu führen, daß er panisch die Flucht ergreift.

Taktik: Bhurak liebt den Nahkampf. Er bevorzugt wendige Gegner und Standard–Nahkampftaktiken. Er benutzt fast nur seine Laserkanone und hebt seine ungelenkten Raketen für unbewegliche Ziele auf.

Empfehlung: Wenn möglich sollte man ihn mit mehreren Piloten gleichzeitig angreifen. Ein fairer Kampf oder alles, was ihm irgendwie Spaß bereiten könnte, muß unbedingt vermieden werden. Er verliert dann vielleicht die Lust und sucht sich ein anderes Spielzeug, oder haut ab. Wenn ein Zweikampf unvermeidlich ist, versuchen Sie nicht, besser zu fliegen als er. Am besten verhält man sich ruhig, behält ihn dabei aber immer im Auge, und beschnuppert sich gegenseitig. Er findet das in der Regel langweilig und sucht sich ein anderes Opfer.

Eiskalt wie das Weltall

Khajja Fangzahn wird von der terranischen Abwehr nicht eben liebevoll "The Machine" genannt. Er ist der effizienteste kilrathische Pilot, der nie seine Mission aus den Augen verliert. Er fliegt einen mittelschweren Jäger der *Krant*–Klasse.

Stärken: Khajjas hervorragendste Eigenschaft ist sein scharfer Verstand. Er gerät niemals in Panik und hat scheinbar grenzenloses Vertrauen in seine Geführten. Er ist immun gegen Hohn und Beleidigungen.

Schwächen: Khajjas Vertrauen in seine Geführten ist zuweilen nicht ganz berechtigt. Analysen haben ergeben, daß einige kilrathische Piloten Angst vor ihm haben. Während einer Mission ist er nur auf das Missionsziel konzentriert und ignoriert deshalb vollkommen gegnerische Schiffe, auf die er unterwegs trifft. Er wird also auch Sie vermutlich ignorieren.

Taktik: Khajja bevorzugt schnell ausgeführte Angriffe. Meistens benutzt er im Gefecht seine Laserkanone und hebt seine Wärmesuchraketen für das Missionsziel oder besonders lästige Gegner auf. Seine Freund/Feind–Lenkwaffen hebt er für Notfälle auf.

Empfehlung: Sofern er ein Missionsziel im Auge hat, kann man ihn vielleicht unter Beschuß nehmen, wenn es gelingt, seine Geführten auszutricksen. Wenn er Sie angreift, empfehlen sich klassische Nahkampftaktiken: Versuchen Sie besser als er zu fliegen und zu schießen oder locken Sie ihn zu unbeschäftigten Freunden. Gegner in der Überzahl mag er nicht.

Unbelehrbar voreingenommen

Dakhath, dessen Name wörtlich übersetzt Todesstoß bedeutet, ist einer der gefährlichsten lebenden Piloten. Laut unserer (unvollständigen) Statistik hat er über 55 Abschüsse zu verzeichnen. Er fliegt einen mittelschweren Jäger der *Dralthi*–Klasse

Stärken: Dakhath kennt scheinbar überhaupt keine Furcht. Er zieht sich nie aus einem Gefecht zurück, bevor nicht der letzte Gegner im Radius von 1.000 Klackse ausgelöscht ist. Bei verletzte Gegnern läßt er bis zum endgültigen Abschuß nicht locker. Sein Mut und sein mangelnder Selbsterhaltungstrieb machen ihn besonders gefährlich, genauso wie sein augenscheinlicher Sadismus.

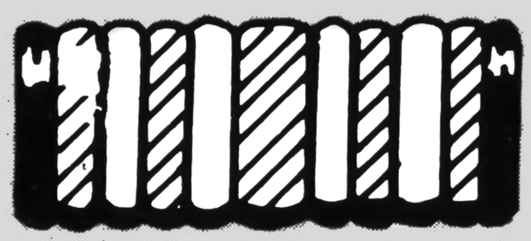
Schwächen: Dakhath lebt ausschließlich zum Töten. Er wird sich niemals zurückziehen oder sich einem anderen Ziel zuwenden, bevor nicht das erste Ziel zerstört ist. Wenn es irgend möglich ist, nutzen Sie diese Beharrlichkeit gegen ihn ... und sei es nur, um ihn von einem strategisch wichtigen Ziel wegzulocken, damit er sich ganz auf Sie konzentrieren kann.

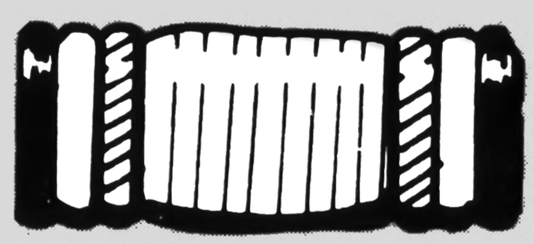
Taktik: Dakhath schießt seine Raketen auf größtmögliche Entfernung ab (er sieht offenbar gerne Explosionen), und nähert sich dann seinem Ziel, um ihm den Todesstoß zu geben. Er bleibt bei seinem Opfer, bis er es erledigt hat. Dann wendet er sich dem nächsten zu, mit der Verläßlichkeit eines Uhrwerks.

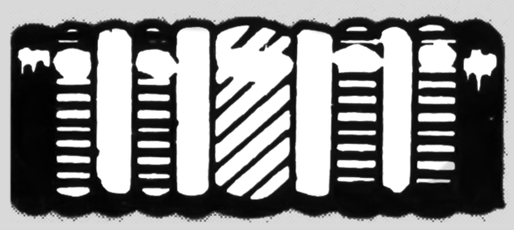
Empfehlung: Es ist eventuell möglich, ihn in die Nähe Ihrer Kameraden zu locken, und mit etwas Glück bemerkt er erst, daß er verfolgt wird, wenn es für ihn zu spät ist. (*Wichtiger Hinweis:* Wenn Ihr Schiff stark beschädigt ist und zerbrechlich aussieht, verwenden Sie nicht den Schleudersitz, wenn Dakhath in der Nähe ist. Er macht sich einen Sport daraus, an herausgeschleuderten Piloten seine Zielsicherheit zu testen.)

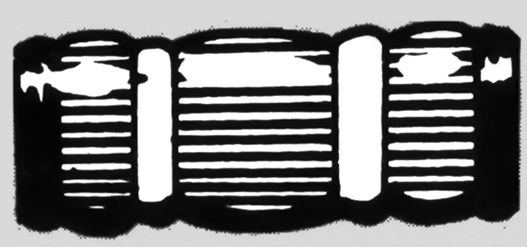
Leistungsspangen

Wer eine solche Spange verliehen bekommt, gehört zu den Elitepiloten der Streitkräfte der Konföderation. Im Uhrzeigersinn von links oben:









As wird für fünf bestätigte Abschüsse verliehen.
As der Asse: wird für 25 bestätigte Abschüsse verliehen.
Spange für 5, 10 oder 15 Einsätze: wird für entsprechend viele erfolgreiche Einsätze verliehen.

Gefahr und Verachtung

Bakhtosh Redclaw ist ein Ausschlag an der Funkeinheit. Er ist bekannt für seine extrem sarkastischen Bemerkungen während des Gefechts. Offenbar gehört er zu einer aristokratischen kilrathischen Familie und ist darauf erzogen worden, sich überlegen zu fühlen. Er fliegt einen schweren Jäger der *Jalthi*–Klasse.

Stärken: Bakhtosh ist der absolut beste kilrathische Schütze im Sektor Vega. Seine Treffsicherheit mit den Bordkanonen ist selbst unter terranischen Piloten legendär. Manche terranische Piloten bekommen schon bei seiner reinen Anwesenheit Angst und fliegt deshalb viel schlechter als gewöhnlich. Bakhtosh ist zudem ein Meister der Kunst der Verunglimpfung, der herablassenden Bemerkung und der rassistischen Beleidigung, mit der es ihm häufig gelingt, terranische Piloten zu taktischen Fehlern zu verleiten.

Schwächen: Bakhtosh ist kein besonders guter Pilot. Genauso wie der legendäre Rote Baron, eine legendärer terranischer Kampfpilot, ist er zwar ein ausgezeichneter Schütze aber nur ein mittelmäßiger Pilot. Außerdem sind seine Beleidigungen und seine hochnäsige Art kein Theater. Er glaubt wirklich, er sei allen Terranern und Kilrathis überlegen.

Taktik: Bakhtosh schießt am liebsten auf Distanz. Er bleibt in maximaler Reichweite seiner Waffen vom Ziel entfernt und zerlegt dann sein Opfer. Die große Entfernung gibt ihm den nötigen Vorsprung, um auf die Manöver des Gegners reagieren zu können. Wenn er genötigt ist, dicht an seinen Feind 'ranzugehen, setzt er eine seiner Raketen ein.

Empfehlung: Nahe 'rangehen und dabei ständig schießen, dann versuchen, in üblicher Manier besser zu fliegen als er. Lassen Sie sich nicht von seinem Ruf blenden.

Graduierungsspangen

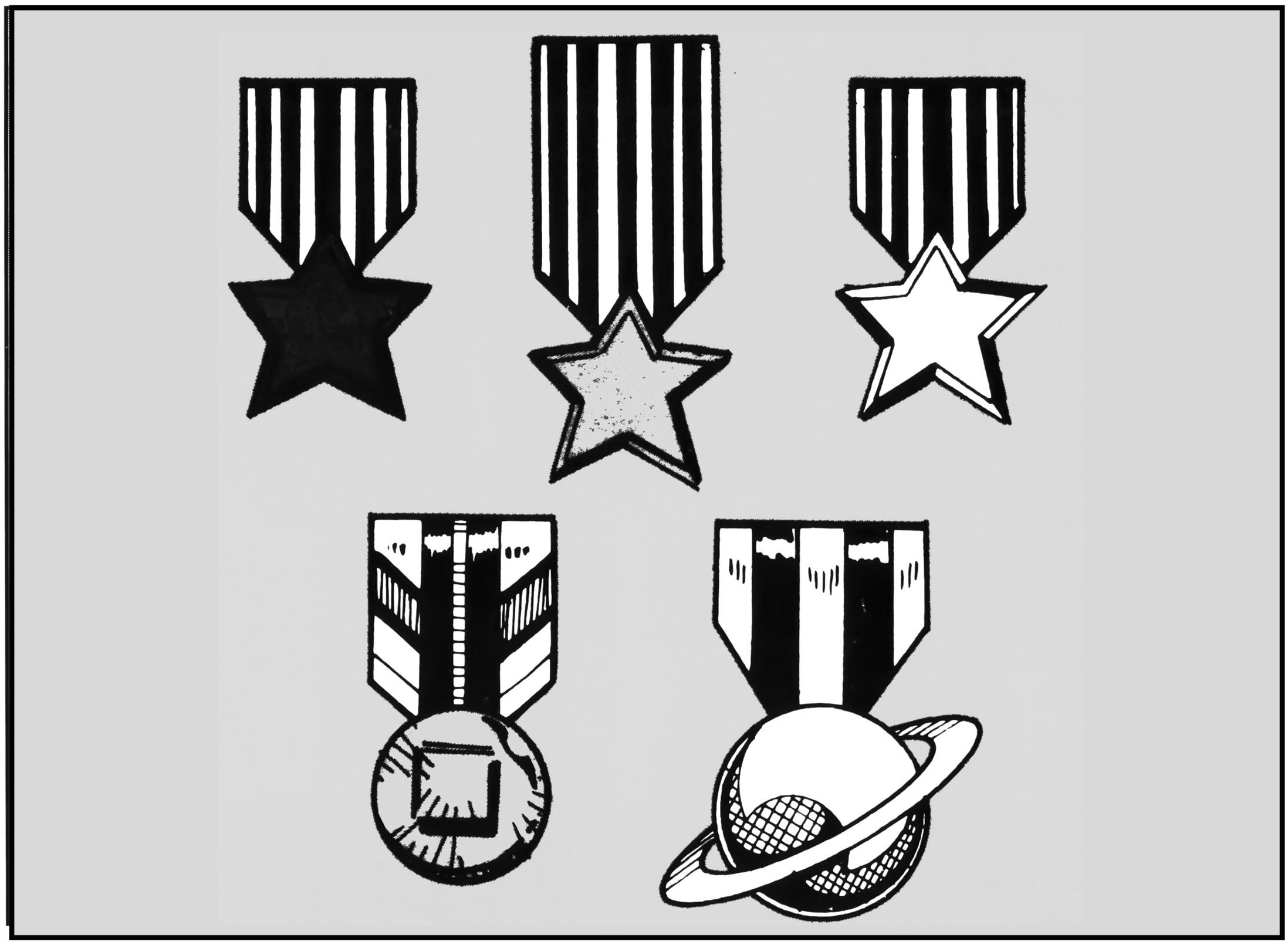
An diesen Spangen erkennt man, an welchem Trainingsprogramm und welche Operation der Terranischen Konföderation jemand teilgenommen hat. Im Uhrzeigersinn von links oben:

Akademieabsolvent • Flugtraining • Sektor-Vega-Operation

NEU auf dem FLUGDECK

In diesem Monat: Beschreibung verschiedener Medaillen

Können Sie alle Medaillen unterscheiden, die von der Terranischen Konföderation verliehen werden? Vermeiden Sie die Peinlichkeit, einem vorgesetzten Offizier nicht das “Blech” auf seiner Brust erklären zu können. Lernen Sie lieber, was die unten abgebildeten Medaillen bedeuten.



Im Uhrzeigersinn von links oben:

Der Bronzene Stern: Auszeichnung für besonderen Mut unter Beschuß.

Der Goldene Stern: Auszeichnung für besonderen Mut in hoffnungsloser Lage.

Der Silberne Stern: Auszeichnung für besonderen Mut gegen eine starke Übermacht. Bekommt jemand diese Medaille verliehen, erhält er außerdem einen zusätzlichen Streifen oberhalb der Spangen.

Der Ehrenmedaille der Terranischen Konföderation: Diese auch unter dem Namen “Zinnplanet” bekannte Medaille ist die höchste Auszeichnung für Militärpersonal.

Die Goldene Sonne: Auszeichnung für das Überleben der Zerstörung des eigenen Schiffes. Die Goldene Sonne wird nur einmal verliehen. Für nachfolgende Abschüsse gibt es jeweils nur die notwendige, besonders intensive Einsatzbesprechung und Leistungsbewertung.

Spielen von

dem 3D-Raumkampf-Simulator

* alle abgebildeten Bildschirme sind Schwarzweißreproduktionen von VGA/MCGA-Monitoren eines IBM-PC.

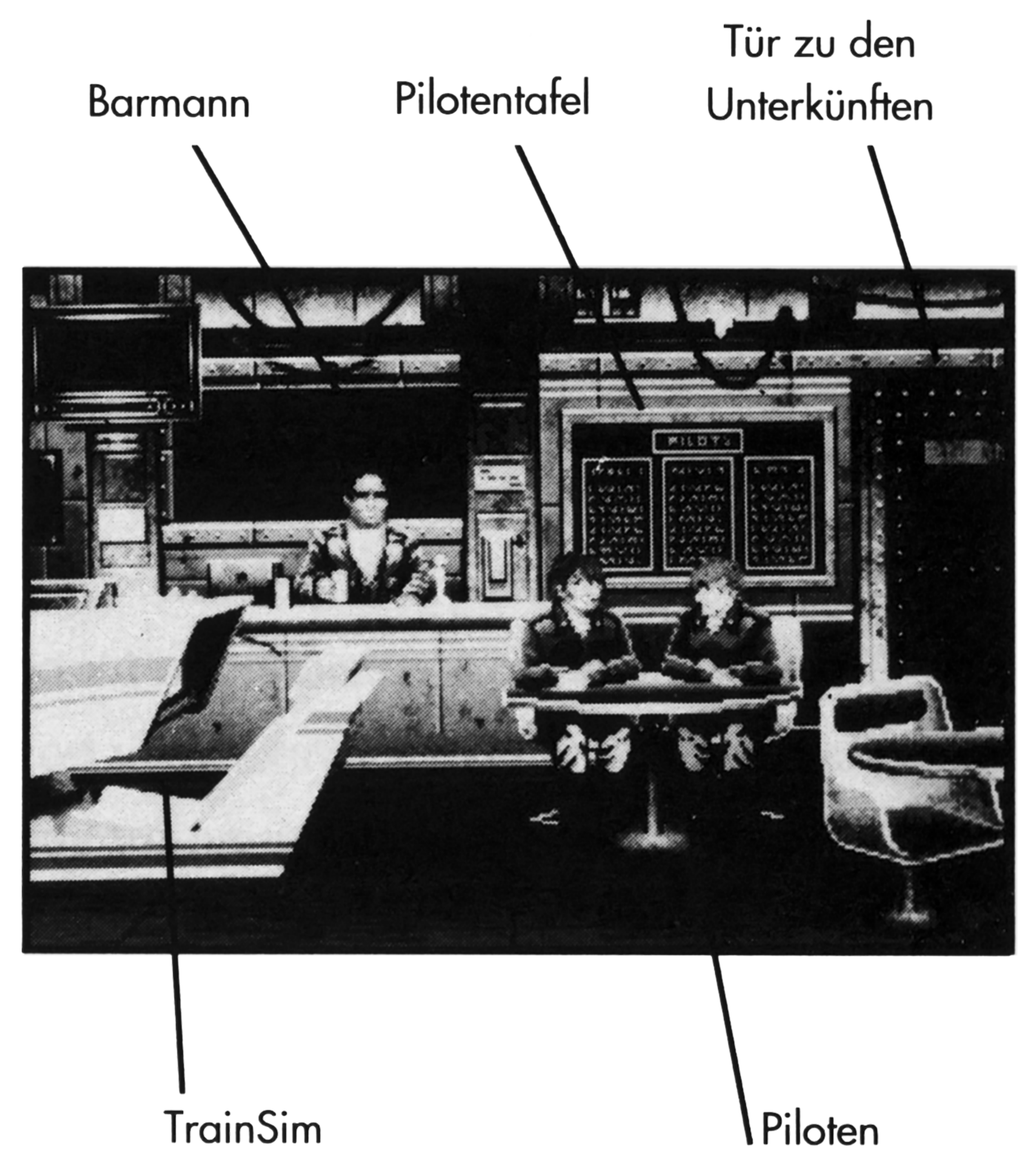
Starten des Spiels

Nach dem Laden des Spiels erscheint die Titelsequenz und die Angabe der Mitwirkenden. Diese werden solange wiederholt, bis eine Taste betätigt wird. Sie werden dann gefragt, ob Sie eine "Neue Operation starten" wollen oder eine "Operation fortsetzen" wollen. Beim ersten Mal sollten Sie "Neue Operation starten" wählen. Wenn Sie Wing Commander bereits gespielt haben und mit einer gespeicherten Spielfigur fortfahren wollen, wählen Sie "Operation fortsetzen".

Das Spiel beginnt an den Hebeln des Trainingssimulators "TrainSim" in der Bar der Tiger´s Claw, dem Trägerschiff, auf dem Ihre Spielfigur stationiert ist. Unmittelbar darauf explodiert Ihr Schiff und der Schriftzug "Game Over" erscheint im Sichtfenster des TrainSim. Man gratuliert Ihnen für die erzielte Punktzahl und bittet um Eingabe Ihres Namens. Geben Sie den Familiennamen und den Spitznamen ein, den Ihre Spielfigur tragen soll. Wenden Sie sich dann wieder der Bar-Ansicht der *Tiger´s Claw* zu.

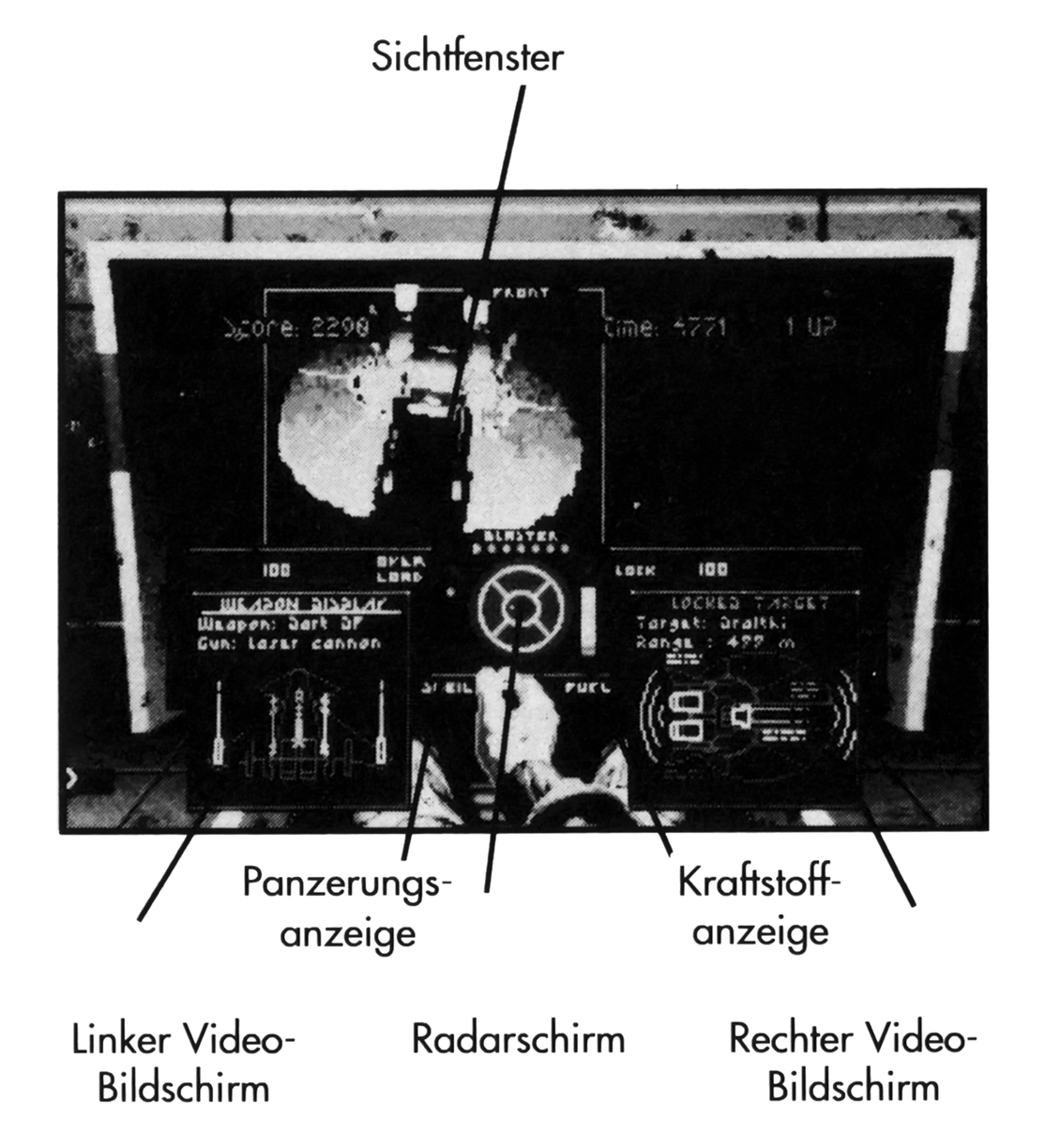
In der Bar

Die Bar ist der beliebteste Treffpunkt der Mannschaft auf der *Tiger´s Claw* und genau der richtige Ort, um die neuesten Gerüchte und Nachrichten aus dem Sektor Vega zu erfahren. In der Bar stehen die folgenden Optionen zur Wahl:



Der TrainSim: Auf der linken Seite in der Bar steht der TrainSim, ein Videospiel/ Flugsimulator. Wählen Sie ihn aus und Sie finden sich im Sitz des Simulators wieder. Nachdem Sie die Höchstpunktzahlen gesehen haben erscheint ein Bildschirm mit den vier kilrathischen Jägern. Wählen Sie den gewünschten Gegner aus. Dadurch wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmt: der Salthi (links oben) ist der leichteste Gegner, dann folgen Dralthi (links unten) und Krant (rechts oben). Der Gratha (rechts unten) ist der schwerste Gegner im TrainSim. Wählen Sie einen Gegner aus und schon beginnt der Trainingsflug.

Der Trainsim bietet eine gefahr– und schmerzlose Möglichkeit zum Erlernen der Grundlagen des Fluges und des Gefechts.



Gewisse Spielfunktionen (z.B. Navigation und Kommunikation) stehen im TrainSim nicht zur Verfügung. Dennoch kann man hier hervorragend Flugtechniken und Manöver ausprbieren, oder sich einfach angenehm die Zeit vertreiben. Einsätze im TrainSim sind zeitlich begrenzt, und Sie erhalten Bonuspunkte wenn Sie eine gegnerische Angriffswelle schnell zerstören. Versuchen Sie einmal, das Resultat Ihres Geführten zu überbieten. Nähere Angaben zur Bedienung der Ausrüstung im Cockpit (die größtenteils im TrainSim und dem tatsächlichen Schiff identisch ist) entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Im Cockpit,** weiter hinten.

Mit Leuten sprechen: In der Bar ist immer mindestens der Barmann und ein oder zwei Piloten. Sprechen Sie nach Möglichkeit mit jedem. Auf diese Weise kann man hilfreichen Tips und Informationen erhalten. Der für Geführte reservierte Tisch befindet sich rechts auf dem Bildschirm.

Die Pilotentafel: Wählen Sie die Tafel, um zu sehen, wie erfolgreich die Piloten der Operation im Vergleich zu anderen bisher abgeschnitten haben. Es wird die Zahl der Einsätze und der Abschüsse angezeigt.

Tür zu den Unterkünften: In der rechten hinteren Ecke befindet sich die Tür zu den Quartieren. Wählen Sie diese Tür, um zur nächsten Stufe des Spiels zu gelangen.

In den Unterkünften

Bar: Ganz links befindet sich der Durchgang zur Bar. Wenn Sie dorthin zurückgehen wollen (um mit dem TrainSim zu üben, sich zu unterhalten usw.), diesen Bereich wählen.

Pritschen (gespeicherte Spiele): In der Mitte des Raumes befinden sich acht Pritschen. Sie sind nicht nur zur Dekoration da, sie dienen vielmehr dem Speichern und Laden von Spielen, sofern dies mit Ihrem System möglich ist. (Informationen dazu entnehmen Sie bitte der Referenzkarte.)

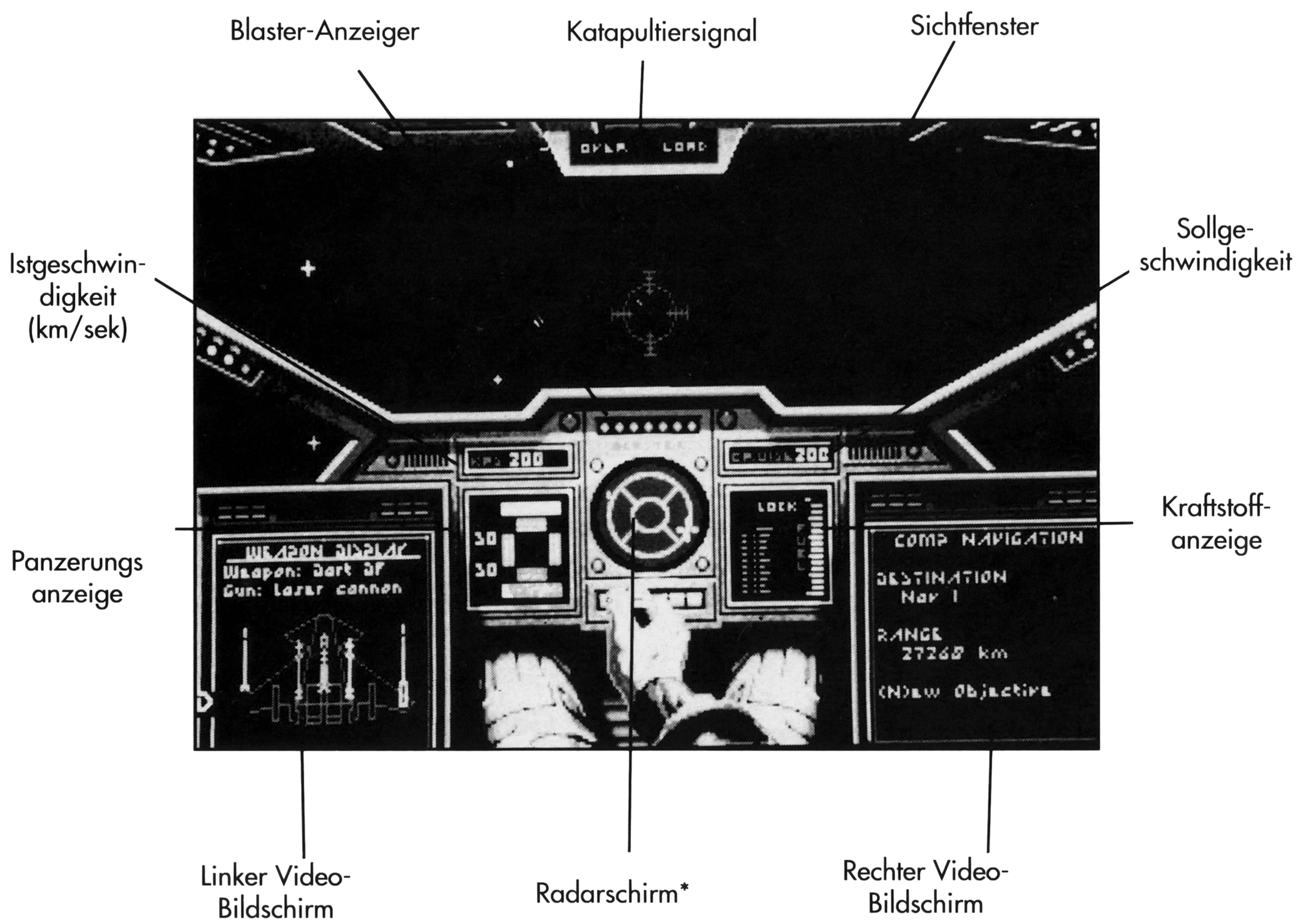
Luftschleuse: An der Rückwand des Raumes befindet sich eine Luftschleuse. Wenn Sie den Cursor auf die Schleuse bewegen, erscheint die Frage, ob Sie das Spiel verlassen wollen. Durch wählen der Luftschleuse gelangt man zurück zur Betriebsystemebene des Computers.

Einsatzhangar: Ganz rechts ist der Durchgang zum Einsatzhangar. Wenn Sie ihn wählen, gelangen Sie zum nächsten Gefechtseinsatz.

Einsatzhangar

Durch wählen des Einsatzhangars gelangt man in den Einweisungsraum. Dort erhalten Sie Befehle von Oberst Halcyon, u.a. das Ziel Ihres Einsatzes, Ihre Flugroute, und Sie bekommen

Cockpit 1 – Hornet



* Blinkt im entsprechenden Quadrant, wenn Schiff getroffen wird.

einen Geführten zugeteilt. Bei ***Wing Commander***™ sind Sie immer der Rottenführer… und solange Sie dafür sorgen, daß Ihr Geführter überlebt, haben Sie auch einen Geführten.

Notieren Sie sich keine Einzelheiten der Flugroute. Der Bordcomputer Ihres Schiffes wird automatisch damit geladen.

Nach Abschluß der Einsatzbesprechung folgt eine Sequenz wie im Kino, bei der Sie in den Hangar gelangen, Ihren Raumjäger besteigen und starten.

Im Cockpit

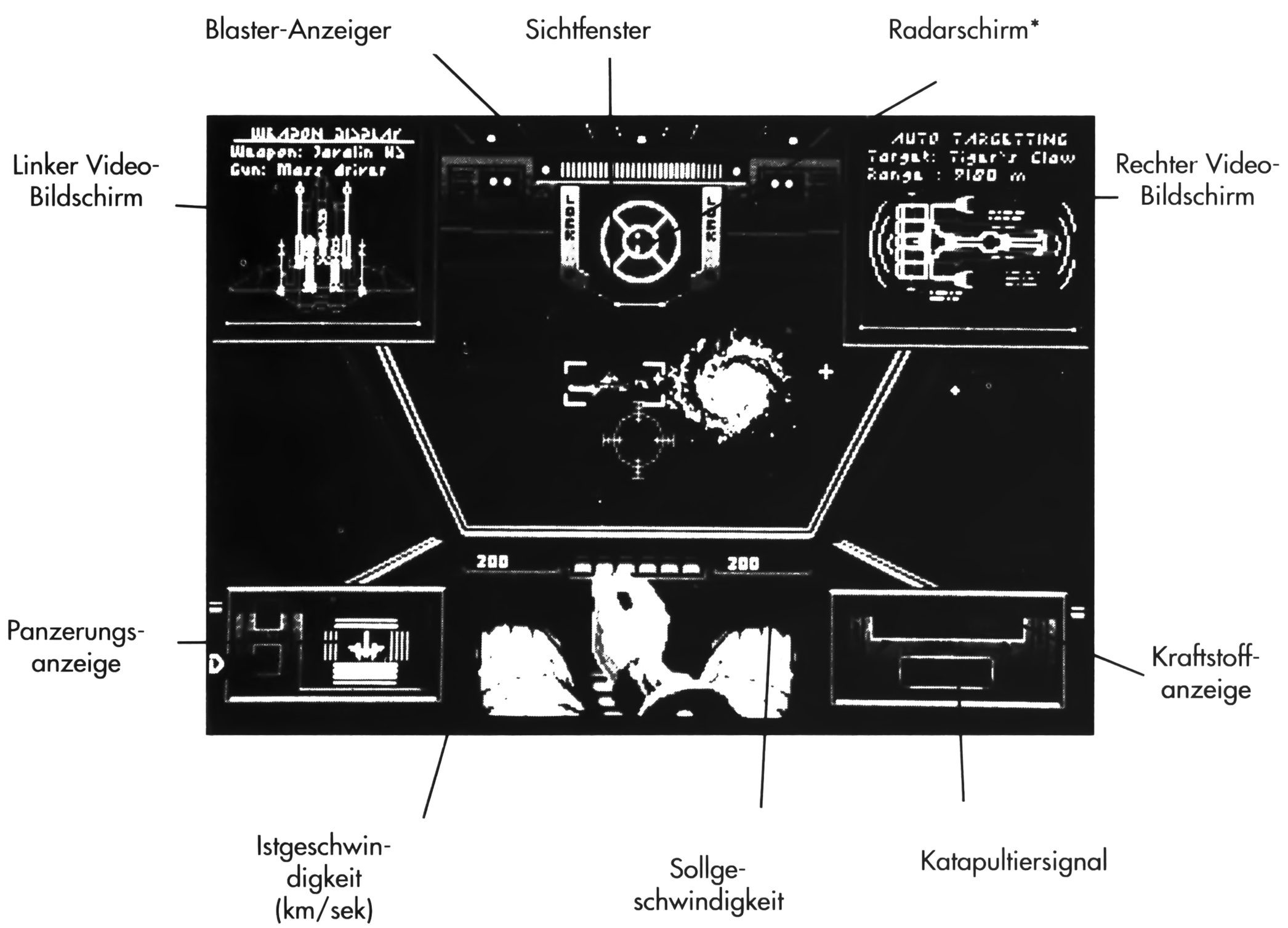
Sie befinden sich nun im Cockpit des Raumjägers. Zu Anfang verwirrt die Vielzahl der Anzeigeinstrumente sicherlich, aber keine Sorge, Sie werden sie bald wie im Schlaf ablsen können.

Nach dem Start sehen Sie den Weltraum durch die Frontscheibe. Außerdem stehen Blick nach rechts, links und hinten, Verfolgungssicht, Raketensicht taktische Sicht und Kinosicht zur Auswahl.

Während einer ***Wing Commander***™ Operation können Sie vier verschieden Raumschiffe fliegen. Die Instrumente sind zwar etwas verschieden angeordnet, aber die Informationen sind die gleichen. Die Abbildungen in diesem Abschnitt zeigen die verschiedenen Cockpits.

Sichtfenster: Die Sichtfenster und Überkopfanzeige bieten eine gute Sicht des Weltraums direkt vor Ihnen. Ein Fadenkreuz zeigt an, in welche Richtung die Bordwaffen zielen. Klammern zeigen die Position des Schiffes an, das zur Zeit Ihr Ziel ist. Natürlich wollen Sie so fliegen, daß das Fadenkreuz und die Klammern beim Feuern übereinander-

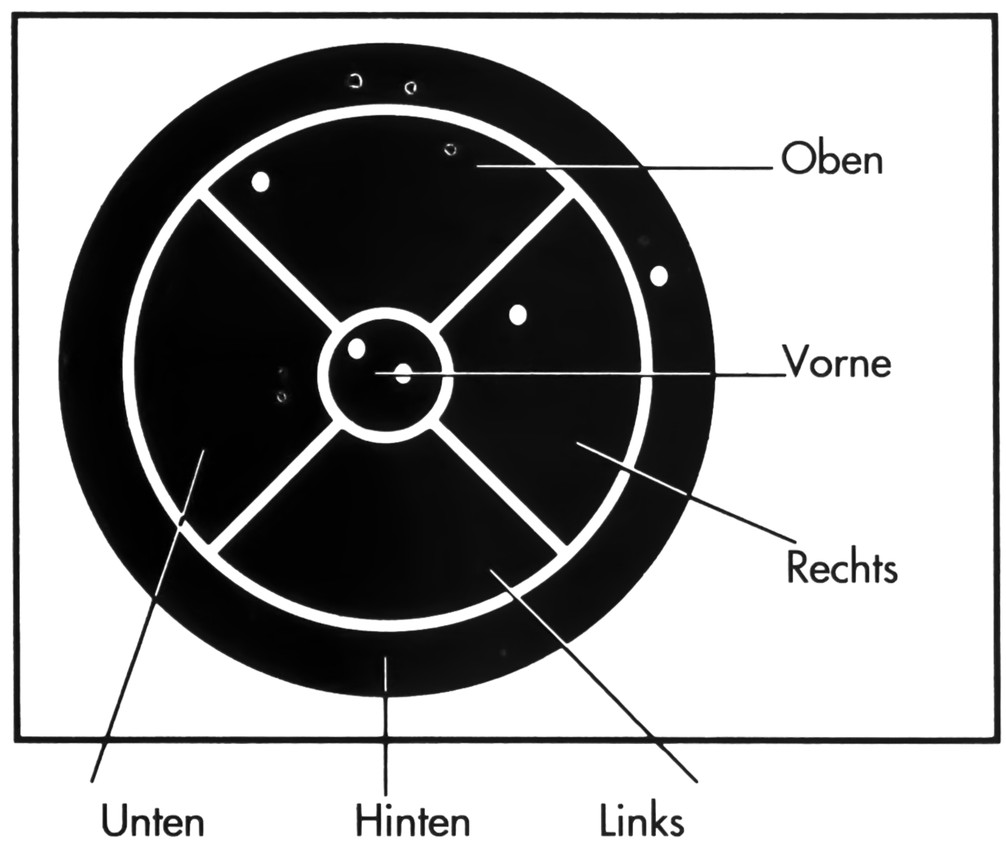
Cockpit 2 – Scimitar



* Blinkt im entsprechenden Quadrant, wenn Schiff getroffen wird.

liegen. Wenn andere Schiffe mit Ihnen kommunizieren, werden diese Schiffe mit farbigen Klammern dargestellt.

Radarschirm: Das runde Instrument in jedem Cockpit ist der Radarschirm. Im Gegensatz zu den meisten Radarschirmen

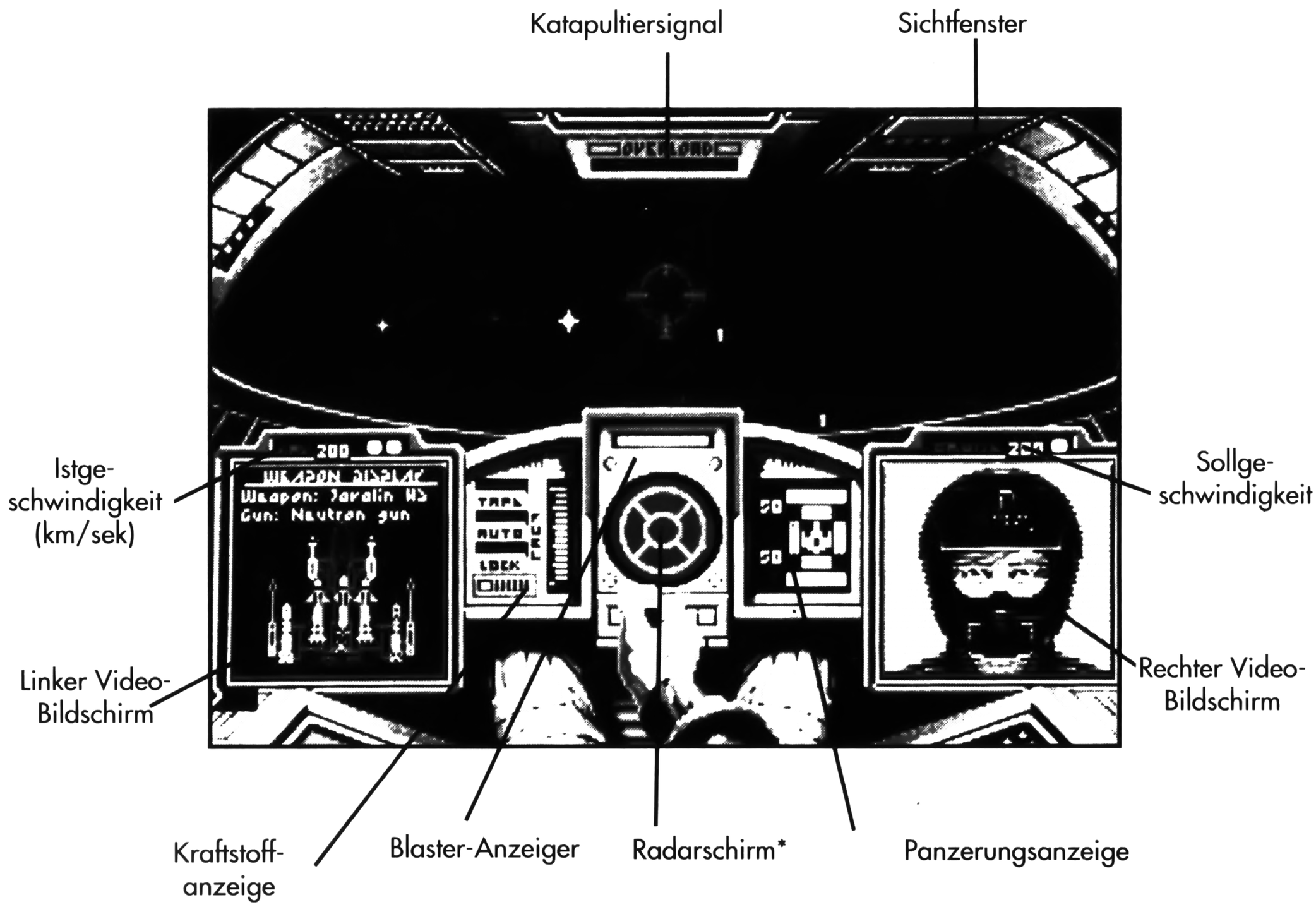


sieht man hier nicht, wie weit weg ein Objekt ist, sondern wie weit Sie den Kurs ändern müssen, um sie im vorderen Sichtfenster sehen zu können.

Der Radarschirm ist in sechs Abschnitte unterteilt. Radarkontakte werden als Punkte dargestellt. Der äußerste Ring zeigt Feinde hinter dem eigenen Schiff. Im Mittelkreis wird die Position von Feinden vor Ihnen angezeigt. Die vier mittleren Abschnitte stellen die Bereiche rechts, links, über und unter dem eigenen Schiff dar.

Ein taktischer Tip: Um sich einem Ziel zuzuwenden, den entsprechenden Radarpunkt wählen und manövrieren, bis sich der Punkt im Mittelkreis befindet. Ein Punkt im Mittelkreis steht für ein Ziel direkt vor Ihnen im Sichtfenster.

Cockpit 3 – Raptor



* Blinkt im entsprechenden Quadrant, wenn Schiff getroffen wird.

Linker Video-Bildschirm: Der linke Video-Bildschirm zeigt ein Profil des Raumjägers und den jeweiligen Zustand.

Sie können zwischen den Bildschirmen wechseln, auf denen die Beschädigung Ihres Schiffes angezeigt wird. Beschädigte Systeme werden in einer anderen Farbe dargestellt. Außerdem wird das System beschrieben.

Sie können die aktive Bewaffnung Ihres Schiffes ändern, sofern Sie mehr als eine an Bord haben. Mit der Option "Alle Kanonen" werden alle gleichzeitig abgefeuert.

Vorausgesetzt, es stehen Ihnen mehrere zur Wahl, können Sie auch das aktive Waffensystem (Raketen oder Minen) verändern.

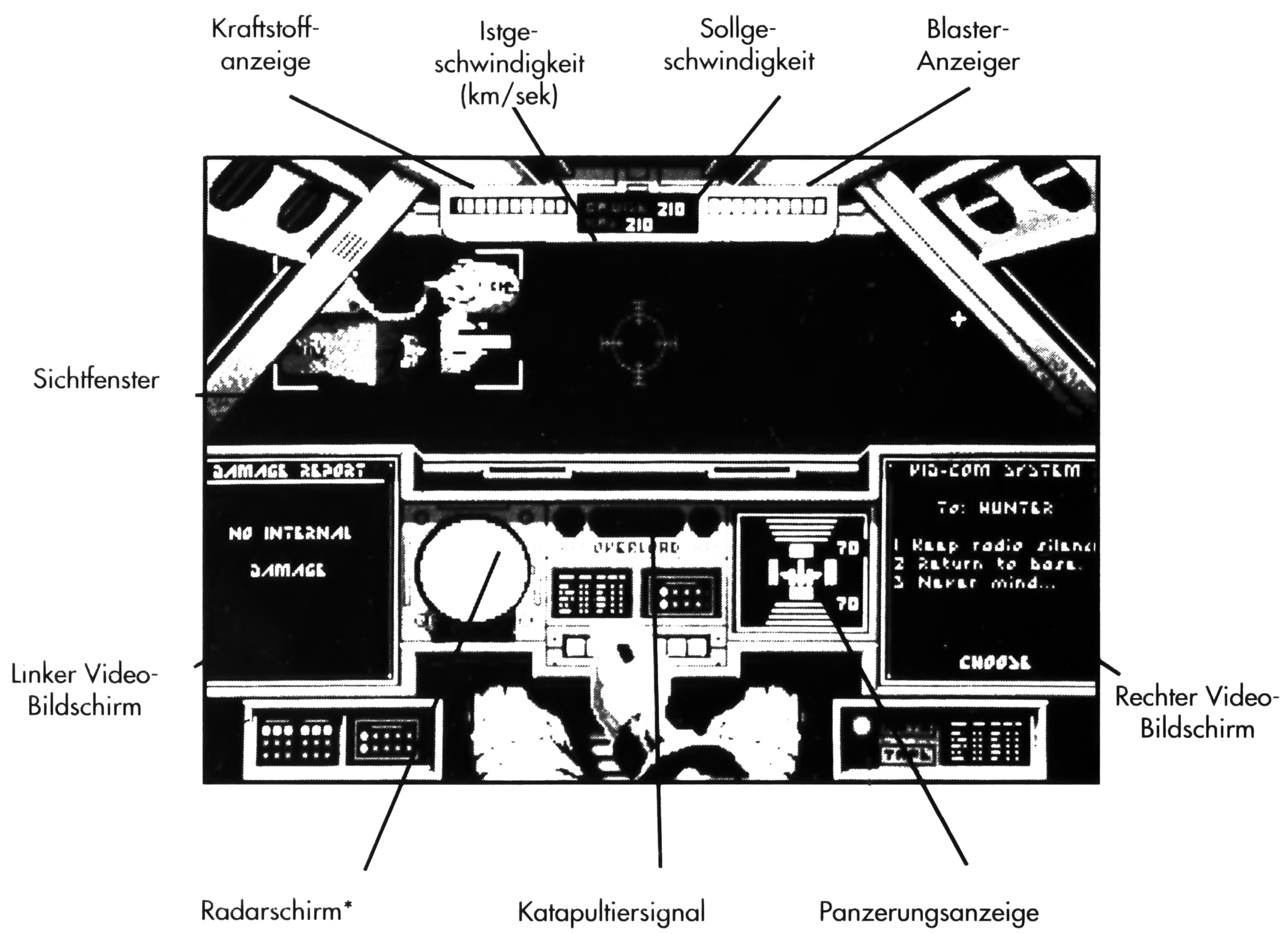
Rechter Video-Bildschirm: Der rechte Video-Bildschirm dient mehreren Funktionen: Er kann zur Zielanzeige mit Angabe des Zustands des aktuellen Ziels genutzt werden. Beim Abfeuern einer Kanonen oder dem Aktivieren der Zieleinrichtung erscheint diese Anzeige automatisch.

Im Navigationsmodus kann man hier außerdem Reichweiteninformationen anzeigen lassen.

Schließlich dient der rechte Video-Bildschirm auch als Kommunikationsbildschirm, auf dem sowohl Ihre Kommunikationsoptionen als auch, ***bei manchen Systemen,*** aufgefangenen Videobilder von mit Ihnen kommunizierenden Schiffen dargestellt werden können. Siehe dazu den Abschnitt **Flugsysteme** und die Referenzkarte.

Panzerungsanzeige: Balken auf der Anzeige zeigen den Zustand der Panzerung. Diese Balken werden kleiner, wenn die Panzerung beschädigt wird. Schutzschilder regenerieren sich selbsttätig, sofern der entsprechende Generator nicht zerstört wird.

Cockpit 4 – Rapier



* Blinkt im entsprechenden Quadrant, wenn Schiff getroffen wird.

Sobald ein Schutzschild durchbrochen wurde, wird die eigentliche Panzerung beschädigt, die sich nicht regenerieren kann.

Kraftstoffanzeige: Dieser Balken zeigt an, wie viel Kraftstoff noch zur Verfügung steht. Mit fortschreitendem Kraftstoffverbrauch wird der Balken kleiner. Nachbrenner geben einen enormen Vorschub, verbrauchen aber auch Unmengen an Kraftstoff, gehen Sie also sparsam damit um. Wenn der Kraftstoff zur Neige, können Sie nur noch auf Reserve mit 50 km/sek fliegen.

Geschwindigkeitsanzeige: Es gibt je nach Cockpit eine oder zwei Geschwindigkeitsanzeigen. "Sollgeschwindigkeit" ist die voreingestellte Geschwindigkeit, die der Raumjäger unabhängig versucht aufrechtzuerhalten (wie ein sogenannter Speedomat beim Auto). "Km/sek" zeigt die tatsächliche Geschwindigkeit, die "Istgeschwindigkeit" des Raumjägers in Klacksen (Kilometer) pro Sekunde an.

Ein taktischer Tip: Die sicherste Geschwindigkeit, um Asteroiden ausweichen zu können, liegt bei 250 Km/sek.

Blaster-Anzeiger: Dieses Instrument zeigt den Energiezustand Ihrer aktiven Bordwaffe an. Häufiger Einsatz der Waffe führt zu einem schnellen Verbrauch der Blast-Power, bis sie schließlich restlos verbraucht ist, und Sie nicht mehr schießen können. Die Kanonen laden sich nur allmählich wieder auf, ein Prozeß, der durch gleichzeitig sich aufladende Schutzschilder weiter verlangsamt wird.

Katapultiersignal: Dieses Lämpchen blinkt, wenn das Schiff erheblich beschädigt wurde. Wenn es zu blinken beginnt, müssen Sie entscheiden, wie schwerwiegend die Situation ist und ob Sie demzufolge sich her-

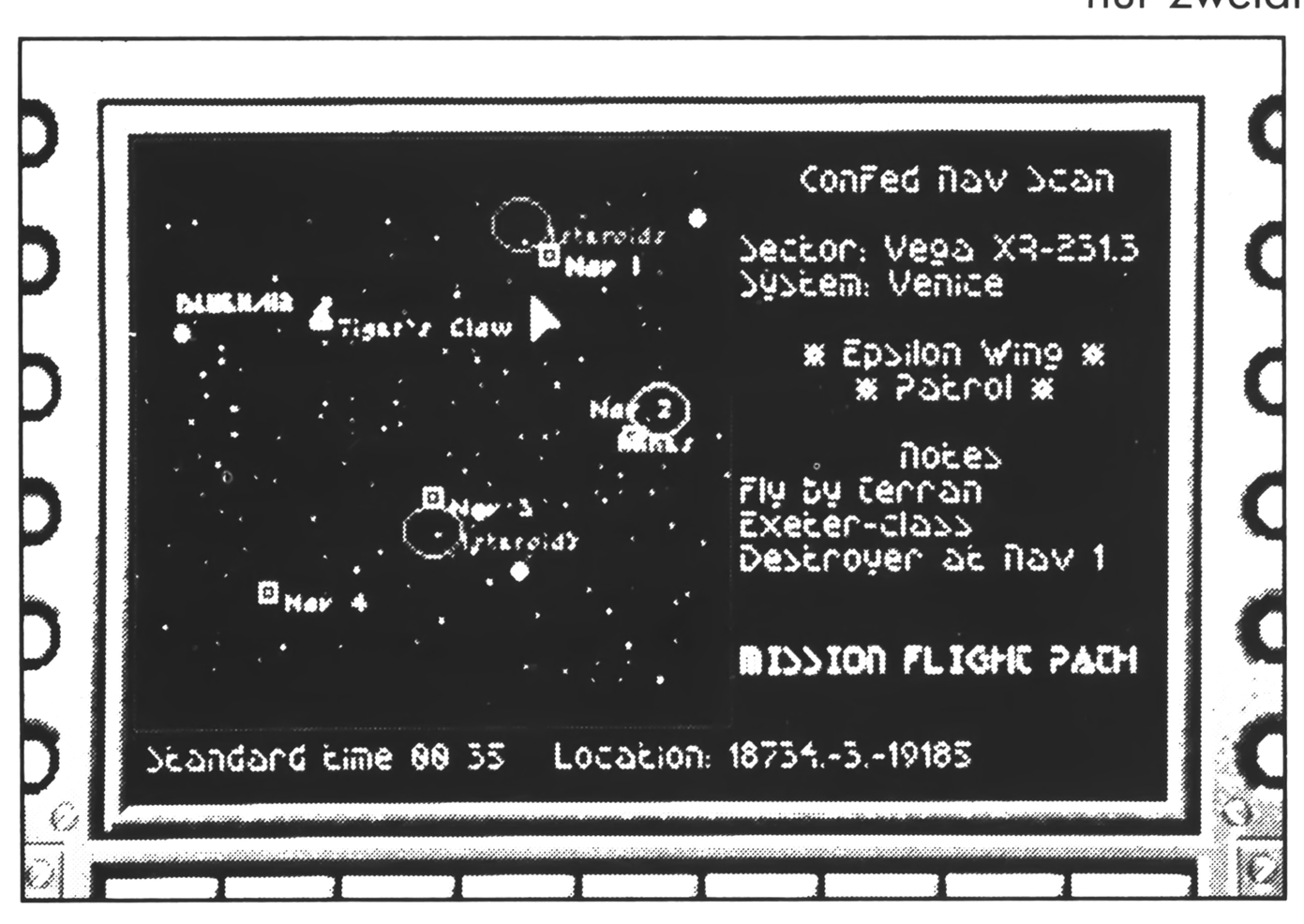
ausschleudern lassen oder nicht. Wenn Sie den Schleudersitz benutzen, verliert die Konföderation zwar einen Raumjäger, aber Sie können weiterhin kämpfen.

Flugsysteme

Zielsystem: Wenn die Zielanzeige eingeschaltet ist, wird ein Profil des gegnerischen Schiffes mit dem Schadenszustand angezeigt.

Um ein Ziel ins Visier zu nehmen, positionieren Sie es in die Mitte des Bildschirms und aktivieren Sie die Zielfunktion Ihres Schiffs. Dies wird durch Klammern um das Ziel angezeigt. Normalerweise sind Sie nicht mehr auf ein Ziel geschaltet, wenn Sie es aus den Augen verlieren. Um trotzdem auf einem Ziel aufgeschaltet zu bleiben, wählen Sie "Auf Ziel schalten" (siehe Referenzkarte).

Ein taktischer Tip: Wenn Sie gerade einen Gegner inmitten eines Nahkampfs erledigt haben und nicht Ihre Aufmerksamkeit durch einen Blick auf den Radarschirm ablenken wollen, machen Sie eine Wende nach rechts oder drehen Sie sich um die eigene Achse. Aus dem Augenwinkel können Sie sehen, wenn der rechte Video-Bildschirm von neutral auf Zielanzeige schaltet. Selbst wenn das nächste Ziel so weit vorne liegt, daß Sie die Zielklammern nicht sehen können, oder es einfach nicht im Sichtfeld ist (links, rechts, oberhalb oder unterhalb des aktuellen Blickwinkels), erscheint die Zielanzeige und zeigt Ihnen damit an, daß ein Gegner in der Nähe ist.



Navigationssystem: Im Navigationsmodus zeigt der Navigationschirm den gewählten Navigationspunkt und die Entfernung dorthin. Nach Erneuter Wahl des Navigationsmodus erscheint eine Navigationskarte als Vollbildschirm, so daß Sie sie in Ruhe ansehen können. In der Navigationskarte ist die Zeit nicht begrenzt – Sie brauchen sich also beim Studium der Karte nicht zu beeilen.

Jeder Einsatzflug besteht aus mehreren Einsatzzielen an verschiedenen Navigationspunkten. Sie können den Zeiger zu jedem beliebigen Navigationspunkt des aktuellen Einsatzes bewegen. Wenn Sie auf etwas zeigen, wird es hell markiert, und links auf der Karte erscheinen Hinweise zu diesem Punkt. Man kann die Navigationspunkte (und die dazugehörigen Informationen) auch abrollen.

Es kann jeder Navigationspunkt untersucht werden, aber wenn Sie das Ziel markiert haben, daß Sie als nächstes anvisieren sollen, erscheint rechts auf der Karte die Meldung "Einsatzflugroute".

Bei der Rückkehr ins Cockpit wird der zuletzt gewählte Navigationspunkt automatisch zum Zielpunkt.

Wenn Sie einen Navigationspunkt erreichen, wählt der Navigationscomputer automatisch den nächsten Ihnen zugewiesenen Navigationspunkt aus. Sie können entweder manuell dorthin (oder woandershin) fliegen oder den Autopiloten aktivieren, der Sie dann zum nächsten Ziel führt.

Ein taktischer Tip: Die Navigationskarte ist nur zweidimensional gezeichnet, so daß durchaus der Eindruck entstehen kann, Sie wären genau am Ziel, obwohl die Bordsysteme melden, daß Sie Tausende von Kilometern davon entfernt sind. Das heißt ganz einfach, daß Sie sich "oberhalb" oder "unterhalb" des Punktes befinden.

Autopilot: Wenn der Navigationsmodus aktiviert ist, sind auf der Überkopf– und dem Radarschirm Fadenkreuze zu sehen. Das Fadenkreuz auf dem Radarschirm steht für den gewählten Navigationspunkt rela-

tiv zu Ihrem Raumjäger. Um Ihr gewähltes Ziel zu erreichen, müssen Sie mit Flugmanövern die Fadenkreuze auf den Anzeigen in die Mitte bringen. Sie können mit der Handsteuerung zum Ziel fliegen, indem Sie die Fadenkreuze in der Mitte halten, aber es dauert länger.

Um die Flugdauer zu verkürzen kann der Autopilot eingeschaltet werden, sofern im Fluggebiet keine Gefahren (feindliche Schiffe, Asteroiden oder Minen) lauern. Wenn dies der Fall ist, leuchtet die Autopilotanzeige (mit der Aufschrift "auto") auf. Wählen Sie Autopilot, und Ihr Schiff, der Geführte und alle begleiteten Schiffe bilden eine Formation und fliegen automatisch zum Ziel. Wenn Sie unterwegs auf eine feindliches Schiff oder andere Gefahren (Asteroiden) treffen, schalten Sie einfach rechtzeitig den Autopiloten ab.

Der Autopilot wird automatisch ein paar Tausend Meter vor Erreichen des Ziels abgeschaltet.

Kommunikationssystem: Nach der Aktivierung des Kommunikationsbildschirms (Communication Screen) erscheint ein Menü mit möglichen Empfängern einer Nachricht.

Wählen Sie einen Empfänger aus, und es erscheint ein weiteres Menü mit den möglichen Nachrichten. Das Kommunikationssystem erkennt selbständig, wem Sie welche Nachricht senden können. Wenn nur ein Pilot in Frage kommt, erscheint kein Menü, und die Nachricht geht zum einzig möglichen Empfänger.

Wollen andere Piloten Ihnen einen Nachricht übermitteln, erscheint auf Ihrem Sichtfenster ein Kasten um das betreffende Schiff.

Geführte gehorchen nicht immer, aber Sie können Ihnen die folgenden Befehle geben:

1) Lösen und Angreifen – Der Befehl zum Loslösen von der Formation und Angriff feindlicher Schiffe im Umkreis von 12.000 Metern.

2) Formation halten – Der Befehl an einen Geführten, der um Erlaubnis zum Loslösen von der Formation und Angreifen feindlicher Schiffe bittet, dieses zu unterlassen.

Der Stolz der Flotte: Die *TCS Tiger´s Claw*

2642: Das militärische Oberkommando der Konföderation genehmigt wegen des dringenden Bedarfs an einem schweren Raumtransporter den Entwurf der Transporter der *Bengal*-Klasse. Die Werft Trojan Four erhält den Auftrag, die neuen Raumtransporter zu bauen.

2644: Die brandneue TCS *Tiger´s Claw* trifft auf einem Probeflug mit minimaler Besatzung und unerfahrener Führung auf eine kilrathische Raumschiffe auf dem Weg zu einem Überaschungsangriff. Wegen des unerwarteten Erscheinen des terranischen Schiffes, kluger Taktik der Führungskräfte sowie einer weit überdurchschnittlichen Leistung der Mannschaft ergreifen die kilrathischen Kräfte die Flucht. Kurz darauf wird die TCS *Tiger´s Claw* auf Dauer im Sektor Vega stationiert.

2645: Der zweite Transporter der *Bengal*-Klasse, die *Kipling*, wird fertiggestellt. Aufgrund von Veränderungen der Konstruktion ist die *Kipling* und alle nachfolgenden Schiffe der Bengal-Klasse 10 Meter kürzer und mehrere Tonnen leichter als die *Tiger´s Claw*, weshalb die *Tiger´s Claw* das größte Schiff seiner Klasse ist.

2649: Die *Tiger´s Claw* unterstützt durch Verzögerungsgefechte den Rückzug eines Transports von Bodentruppen der Konföderation aus einem kilrathisch besetzten Gebiet. Die *Tiger´s Claw* geht aus dem Gefecht, das unter dem Namen "Custers Schützenfest" in die Geschichte eingeht, stark beschädigt hervor, schafft aber dennoch auch selbst die Rückkehr zur Basis. Das Schiff kommt anschließend bis in die frühen 50er Jahre für Reparaturen in die Weltraumwerft.

3) Formation aufbauen – Rückkehr zur Formation und Folgen des Schiffes.

4) Rückkehr zur Basis – Der Befehl, mit dem Sie Ihren Geführten umgehend zur *Tiger´s Claw* zurückbeordern.
Hinweis: Wird der Befehl befolgt, steht dieser Pilot bis zum Abschluß des Einsatzes nicht mehr zur Verfügung.

5) Hilfestellung – Der Befehl an Ihren Geführten, den Gegner anzugreifen, der Sie gerade angreift.

6) Mein Ziel angreifen – Der Befehl an Ihren Geführten, den Gegner anzugreifen, den Sie gerade angreifen. Dies ist die einzige Möglichkeit, einen Geführten ein gegnerisches Hauptschiff angreifen zu lassen.

7) Funkstille – Verhindert, daß Ihr Geführter mit Ihnen kommuniziert, bis er das Signal "Funkverkehr freigegeben" erhält.

8) Funkverkehr freigegeben – Gestattet Ihrem Geführten mit Ihnen zu kommunizieren. Der gegenteilige Befehl zu "Funkstille".

9) Unwichtig – Kommunikation mißachten.

Aktivieren Sie die Kommunikation, wenn Sie auf ein feindliches Schiff zielen, und es erscheint ein Menü mit höhnischen Bemerkungen. Die von Ihnen gewählte Beleidigung wird dann zum Ziel übermittelt.

Ein taktischer Tip: Mit Beleidigungen kann man auch gegnerische Schiffe anlocken und somit ein Schiff, das Sie beschützen, aus der Schußlinie bekommen oder einen Geführten retten, dessen Schiff beschädigt ist.

Landung

Fliegen Sie nach Beendigung des Einsatzes zurück zur *Tiger´s Claw*. Wenn Sie bereit zur Landung sind, zielen Sie auf die Claw, nähern Sie sich dem Schiff von vorne und verwenden Sie das Kommunikationssystem, um dem Fluglotsen die "Bitte um Landeerlaubnis" zu funken. Sie erhalten von der Claw die Landeerlaubnis, und der Bordcomputer beginnt die automatische Landung, sobald Sie nahe genug herangeflogen sind, sofern Sie eine der nachfolgend aufgeführten Bedingungen erfüllt haben:

a) Flug zu einem Navigationspunkt

b) Erreichen eines Einsatzzieles

c) Abschuß mindestens eines gegnerischen Schiffes

Wenn Ihr Schiff stark beschädigt ist, erhalten Sie bevorzugte Landeerlaubnis. Sie können bei Anwesenheit feindlicher Schiffe in der Nähe der *Tiger´s Claw* aber erst landen, nachdem alle Gegner abgeschossen oder in die Flucht geschlagen worden sind.

Die Landung führt Sie zurück in den Hangar, wo Sie den Schaden an Ihrem Raumjäger in Augenschein nehmen können. Vom Hangar gehen Sie in den Besprechungsraum, wo Oberst Halcyon Ihre Erfolge und Fehler bei diesem Einsatz bewertet. Falls Ihnen irgend etwas Außergewöhnliches gelungen oder passiert erhalten Sie im Anschluß daran vom Oberst eine besondere Belobigung oder Sie werden zur Schnecke gemacht.

Die Operation

Wie schon bemerkt hat jede Operation einen bestimmten Plan und Abschluß. Alle Einsätze, die Sie – erfolgreich oder nicht – fliegen, haben Einfluß auf die Chancen der Konföderation auf den endgültigen Sieg im Sektor Vega.

Nach mehreren Einsätzen erscheint der Bildschirm zur Anzeige der Entwicklung der Operation. Dieser enthält den aktuellen Stand des Krieges. Wenn Sie schlecht sind, sieht es auch für die terranischen Streitkräfte schlecht aus. Sind Sie jedoch gut, können die terranischen Streitkräfte sich behaupten. Sind Sie sogar sehr gut, sind Sie vielleicht entscheidend am endgültigen Sieg der Konföderation im Sektor Vega beteiligt.

SEKTOR VEGA

Venice
Hawkins
Tartarus
Cairo
Kurasawa
Ardai
Asgard
Dakota
Hammer
Ymir
Gimle
Baird's Star
Brimstone
Nifelheim
Trimble
Rostov
McAuliffe
Chengdu
Seggallion
VEGA (sektor)
Dieno
Port Hedland
Pephedro
Planck's Star
Enyo
Gateway
Cambria
Hubble's Star
Montrose
Eddings
Alliance
Hell's Kitchen

KILRATHISCH KONTROLLIERTE ZONE

TERRANISCH KONTROLLIERTE ZONE

Mittelpunkt der Galaxis

LEGENDE
(⊢⊣ = 1 Parsec)

✧ = von der Konföderation kontrolliert
◆ = vom kilrathischen Reich kontrolliert
● = Neutral
★ = Stern im Sektor
—·—·— = "Die Frontlinie"

Wing Commander™ Soundtracks und Musik © Copyright 1990, George A. Sanger und Dave Govett.

GARANTIE

BEGRENZTE GARANTIE VON 90 TAGEN. ORIGIN, Inc. garantiert dem Erstkäufer dieses Produkts, daß der Datenträger, auf dem das Videospiel aufgezeichnet ist, für neunzig (90) Tage ab Kaufdatum frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist. Defekte Datenträger, die der Käufer innerhalb des Zeitraums von neunzig (90) Tagen zurückgibt, werden unter der Voraussetzung kostenlos ersetzt, daß bei den zurückgegebenen Datenträgern kein Mißbrauch, Schaden oder übergebührlicher Verschleiß festgestellt wird, der auf die Einwirkung des Käufers zurückzuführen ist.

Geben Sie die defekten Datenträger an den Verkäufer zurück. Fügen Sie den datierten Kassenzettel, eine kurze Beschreibung des Defekts und Ihre Adresse bei.

ORIGIN garantiert nicht, daß das Videospiel den spezifischen Wünschen des Käufers entspricht. FESTSTELLUNGEN HINSICHTLICH DER NÜTZLICHKEIT DES SPIELS SIND NICHT ALS AUSDRUCK EINER GARANTIE ODER ALS INDIREKTE GARANTIE IN DIESER HINSICHT ZU VERSTEHEN.

DIESE GARANTIE WIRD ANSTELLE ALLER ANDEREN, SCHRIFTLICH ODER MÜNDLICH, DIREKT ODER INDIREKT AUSGESPROCHENEN GARANTIEN GEGEBEN. JEGLICHE INDIREKTEN GARANTIEANSPRÜCHE, EINSCHLIESSLICH INDIREKTER GARANTIEN DER MARKTFÄHIGKEIT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, WERDEN AUSGESCHLOSSEN.

IN KEINEM FALL KANN MINDSCAPE INTERNATIONAL FÜR NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN GLEICH WELCHER ART HAFTBAR GEMACHT WERDEN, DIE IN VERBINDUNG MIT DIESEM VIDEOSPIEL GEBRACHT WERDEN.

IN MANCHEN LÄNDERN IST DER AUSSCHLUß ODER DIE EINSCHRÄNKUNG DER HAFTBARKEIT FÜR NEBEN– ODER FOLGESCHÄDEN NICHT STATTHAFT. DESHALB TRIFFT DIE OBEN AUSGESPROCHENE EINSCHRÄNKUNG UND BEGRENZUNG DER HAFTBARKEIT AUF SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZU. DIESE GRARANTIE GIBT IHNEN SPEZIELLE RECHTSHANDHABEN; AUßERDEM KÖNNEN IHNEN NOCH WEITERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON LAND ZU LAND UNTERSCHIEDLICH SIND.

P.O. Box 161750 • Austin, Texas 78716

Erstellung des *Claw Marks* Magazins
Aaron Allston

Dokumentation des Spiels und Referenzkarte
Steve Cantrell

Dokumentation und künstlerische Gestaltung der Konstruktionspläne
Glen Johnson

Dokumentation und Bearbeitung der Referenzkarte
Warren Spector
Ken Demarest III
Steve Cantrell
Jeff George

Dokumentation und künstlerische Gestaltung der Referenzkarte
Jackie Chapman
Mike Harrison
Alpha CRC

Künstlerische Gestaltung der Verpackung
Cheryl Neeld
Craig Miller

DURCH DIE PLÜSCHGEIGEN ENTMUTIGT? BEREIT ZU EINER KLEINEN AUFMUNTERUNG?

Die TCSO kommt zum Sektor Vega

mit

Tänzern (Normal- u. Zero-G-Tanz)!
Sängern!
Komikern!
Cyberlink-Illusionisten!

und der hübschen

SARANYA CARR

Star der Serie Luna Jones, Jumscout! (Runter, Jungs!)

Also alle Mann an Deck...
Genauer: Deck C, Vid-Raum 3775, Tiger's Claw
2654.140, Shows um 0600, 0800,1000 und 1200 Uhr*

* Wenn die Pflicht ruft: Für alle, die nicht persönlich dabei sein können, gibt es Holovids in der Bordbibliothek.

/MU260007